FRIDAY SPECIAL

魔洞戦紀 ディープダンジョンII

完全必勝本



宝島

DOG

ファミコン必勝本

毎月第1・第3金曜日発行

イチ・サンのキンと覚えてね!!

2月6日(金) 発売中
2月20日(金) 次の号
3月6日(金) 次の次の号

知りたいゲームの
知りたいことがすぐわかる
ハイテク・エディット・マガジン
それが必勝本だ。

今、これを読むのが最先端

裏ワザ投稿、待ってます

こりゃあスゲーの最高技を送ってくれた人には、好きなソフト10本、またはディスクシステム+好きなソフト5本のプレゼントが必勝本より贈られます。ガンバッてくれ!!

〒102 東京都千代田区麴町5—5—5
JICC出版局 ファミコン必勝本編集部

ファミコン必勝本

フライデースペシャル29

魔洞戦紀 ディープダンジョン

完全必勝本



FRIDAY SPECIAL



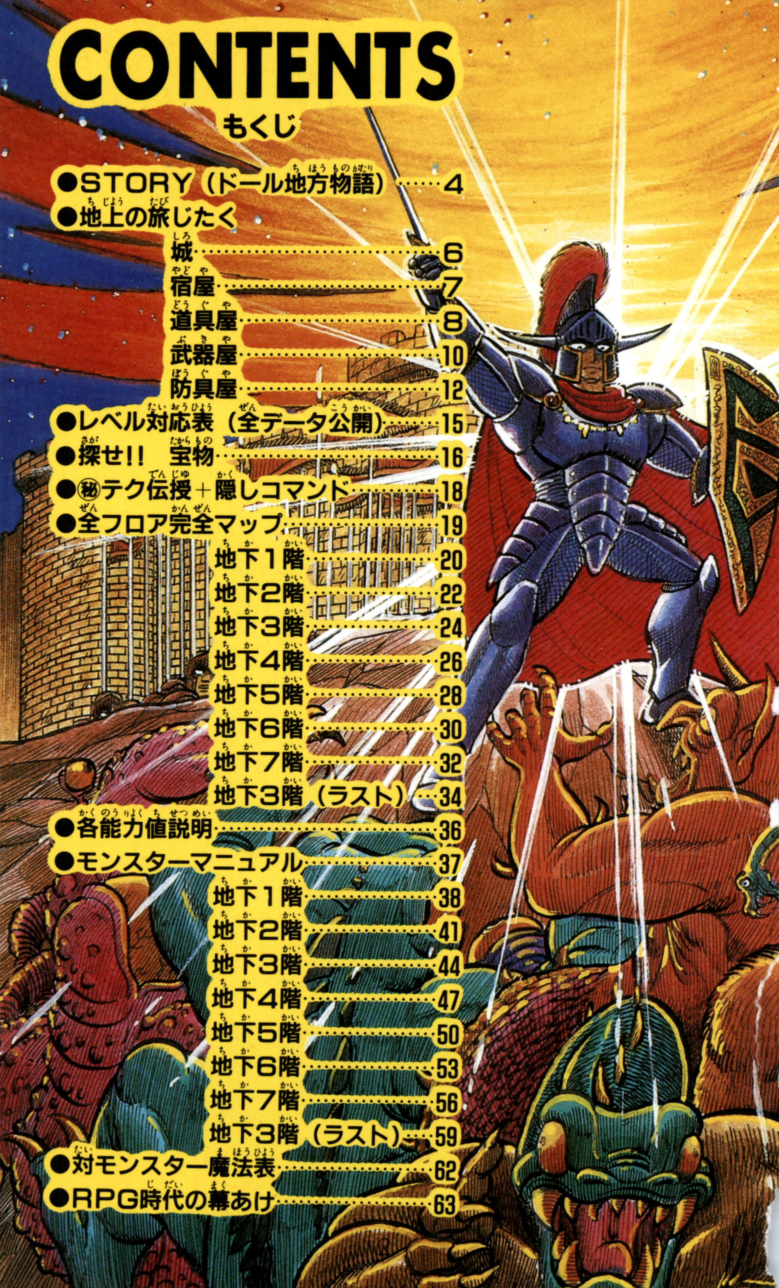
DEEP DUNGEON

魔洞戦記

冒険者はキミだ!!

奪われたエトナ姫の魂を取りもどし、魔王を倒すために、奥深い地下迷宮で繰り広げられるモンスターとの激しい死闘。ディープダンジョンは、辛口派本格的３Ｄダンジョンタイプ のＲＰＧだ。30×30の迷路８階分の広大な地下迷宮、50種以上の多彩なモンスター達、地下を流れる不思議な河や伝説の地下の街…謎。今までのＦ・Ｃゲームになかった空前のスケール。そして、この本を手にしたキミは冒険者だ!!





CONTENTS

もくじ



STORY
ドール地方物語



大昔、ドール地方では、人間と魔物達の戦いが、何世代にもわたって続いていた。その戦いに終止符を打ったのは、勇剣士コナンであり、人間側の勝利に終ったのであった。魔物達は、ドールの地下奥深くに閉じこめられて、ドールは平和な街となった。ドールの街には常に花が咲きみだれ、鳥のさえずりと人々の笑顔は絶えることがない日々が続いた。

遠い時間が流れた、ある日のこと。

常に地上の人々への逆襲を狙っていた地下の魔物達の一斉攻撃が始まった。平和であり、戦いを忘れたドールの人々はなす術もなく、ドールの街は荒され、多くの人々が殺された。そして、ドール地方の愛の象徴であるエトナ姫の魂までが抜き取られてしまったのである。

ドールの街は荒廃し、人々は希望を失った。国王は、エトナ姫の魂を取り戻し、魔物達を倒すために、勇剣士として名高いルウを呼びよせたのである。そして、大昔に勇剣士コナンが使ったといわれている国宝の楯、よろい、剣をルウに与えたのであった。ルウは、この伝説の武具に身を堅め、魔王打倒を胸に地下迷宮へと降りて行った

　それから数カ月の時間が流れたが、ルウはついに戻って来なか



った。あのルウでさえ……。そこで、国王は再び、剣の達人を、異国より呼びよせた。その戦士こそがキミなのである。キミは、多くのモンスターを倒し、エトナ姫の魂を取り返して、魔物達の指導者である魔王を殺さなくてはならない。今、人々の期待、希望はキミに注がれている。ぜひ、この冒険を成功させてほしい。キミは真の勇剣士なのだから。

RPGとは?

Role Playing Gameとは役割を演じるゲームという意味だ。つまり、ゲームの主人公にキミ自身がなりきって、ゲームを進めることなのだ。経験値があって主人公が成長していけばRPG、という定義は間違っていると僕は思ってる。ゲームの主人公に完全になりきれるぐらいの楽しさ、熱中度がなければ、いくらメーカーがRPGだと言っても、僕はそれをRPGとは呼ばないのである。最近ファミコンでもパソコンのRPGブームの後を追って、どんなゲームでもRPGとつけば、売れるだろう思っているらしく、メーカー側ではRPGの乱発を行っている。僕はこの現状が悲しい、なぜなら本当にRPGと呼べるようなゲームは皆無に等しいからである。ここで、今一度読者のみなさんは、RPGとは何か、面白いゲームとは何かを考えてみてはどうだろうか。

響　あきら

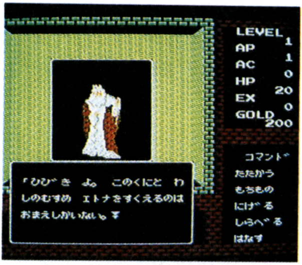
地上の旅じたく

地下迷宮へ入る前、十分な準備を整えない冒険者はおろか者であり、未熟者でもある。経験豊富なすぐれた冒険者は、準備を怠らない。キミも武器や防具を買い揃え、旅じたくをしてから地下迷宮へ出発だ！

ドール城 castle

王様に会える
助言を聞くことができる

旅はここから始まる



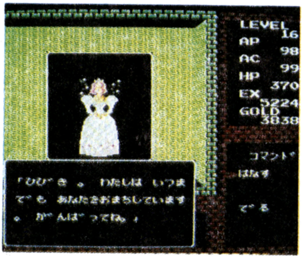
最初、王様は冒険者へ旅じたくの費用として200Gくれる。この200Gで武器や防具などを買い整えるのだ。慣れないうちは、ゴールドを少し余らせておいた方がいいだろい。宿屋に泊まるぐらいのGは必要。

王様の助言は？



王様にゴールドをもらったら、それだけで満足して、城を出てはイケナイ。王様の話を聞いてみよう。何か情報が聞けるハズ。常に冒険者は、情報収集を怠ってはだめだ。この情報は最後のほうで役に立つゾ。

お姫様を助ければ……



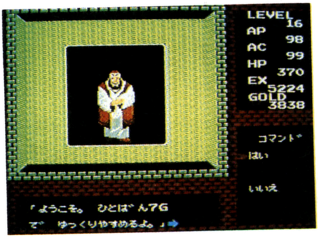
エトナ姫を助けだしてから、城にもどってみると、キミをやさしく出迎えてくれる。この言葉を聞けば、今までの苦しい冒険も何のその。男は愛する者のために、傷つきそして戦うのだ。

宿屋 inn

H.P.の回復ができる
解毒もしてくれる(宿泊料＝７Ｇ)

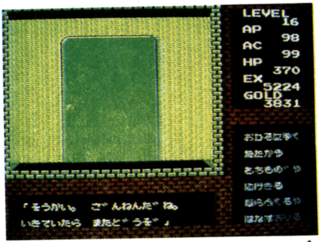
戦士の休息

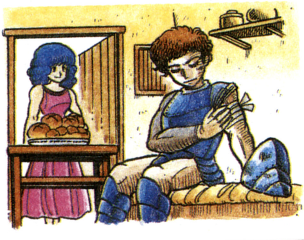
モンスターの攻撃を受けたり、ワナにかかって傷を受けてＨＰが少くなったら、地上にもどり、宿屋に泊ろう。宿泊料７Ｇで完全に回復（ＨＰの最大値まで）できる。特に、最初は弱く、すぐにやられてしまうので、早めに地上にもどって宿屋に泊ることをすすめる。また、モンスターには毒を持つものもいる。コイツらの攻撃で毒を受けるとＰＯＩＳＯＮ！ 体に毒が回ってしまう(表示文字が白→緑色に変化)、そのまま歩き続けると、５歩進むごとにＨＰが５ずつ減り、冒険者を確実に死に追いやる。こんな時は宿屋に泊れば、ＨＰの回復とともに解毒（毒を消すこと）もしてくれるぞ。優秀な冒険者はまめに宿屋に泊る、なぜなら命あっての冒険だからだ。



レベルが上がったら必ず宿屋へ

冒険中に経験値（ＥＸ）がたまってレベルがアップしたら、地上にもどった時に必ず宿屋に行こう。レベルがあがれば、ＨＰの最大値もあがっているからだ。レベル１のＨＰのＭＡＸは20、レベル２は30、この差は大きい。また、ＨＰの回復に〝パン〟を使う方法もあるがパンは１コ20Ｇ。宿屋料は７Ｇで完全回復だから、断然にこっちの方がトク。



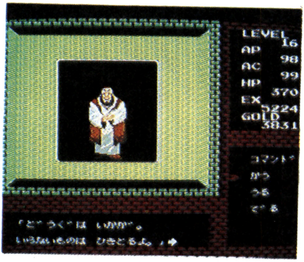


地上の旅じたく

道具屋　furniture

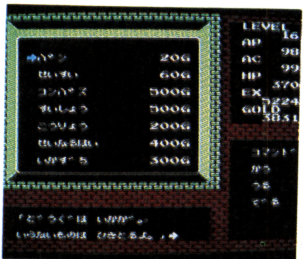
魔法のアイテムの売買ができる

魔法のアイテムだゾ!!



この道具屋で売っている道具はただの道具ではない。道具ごとに名のある魔術師が魔法をふうじ込めてある。道具はモンスターを眠らしたり、地図を見せてくれる便利なものばかりだ。ゴールドに余裕が出きたら、道具を買い揃えよう。

最初はパンと聖水



前にも忠告したが、命あっての冒険だ。道具は最初、パンと聖水を買おう。パンはＨＰを回復し、聖水は毒を消してくれる。もしもの時には必要な道具だ。また、パンと聖水は他の道具と違って１回使うとなくなる。使ったら補充を忘れずに！

全アイテム大紹介

アイテム	値段	効果
パン(ハイト)	20 G	パンを使うと１コにつき{(2～9)×現在のレベル数}のＨＰを回復する。戦闘中でも、使用することができる。パンは最大９個持つことができるヨ。
聖水(ポウアス)	60 G	これを飲めば、体内の毒は浄化される。(表示の線→白にもどる)。60 Gは少し高いが、ＢＩＦにも毒を持つ「おおぐも」がいる。ぜひとも１つ欲しい。

アイテム	値段	効果
コンパス	500 G	自分の居場所が座標で表示される。地下迷宮は左下を原点として30×30の迷路だゾ。水晶と同時に所有すると、〝地図〟という便利なアイテムに変化する。
水晶	500 G	自分を中心とした20×20の地図を表示してくれるとっても便利な道具。ゴールドをためて、なるべく早めに買っておきたい道具。
香料(ドルマ)	200 G	不思議な香りで、モンスターを眠らせてしまう。ほとんどのモンスターに効果があるが、何回か攻撃するとモンスターは眠りから覚める。
聖なる灰(アン)	400 G	モンスターの周囲を静寂にし、敵の魔法を完全に封じ込める。成功率は50%だが、高レベルのモンスターには効果がない。
いかずち(パラル)	300 G	モンスターの頭上に雷を落として麻痺させ動けなくする。B 6、7 Fなど一撃で倒せない強いモンスターに対して絶大な効果を発揮するゾ。
小石(フウ)	100 G	｛(2～5)×レベル数｝のダメージをモンスターに与える。地味な魔法だが、確実にヒットしてくれるのは心強い。
まき(ブラスト)	800 G	40～250のダメージを与えるが、必ずヒットするとは限らない。レベルが上がるにつれて、与えるダメージも大きくなる。
布きれ(ボル)	800 G	近くの街にワープする魔法だが、成功率はたったの1/10。失敗は死を意味する。魔法があまりにも不安定なのは、太古の魔法であるためらしい。

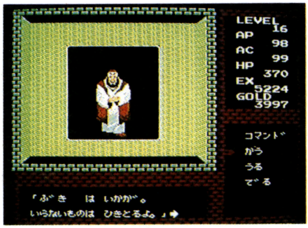
地上の旅じたく

武器屋 weapon shop

武器の売買をしてくれる

武器を選べ

武器の優劣はＡＰの値で決まる。ＡＰはアタックポイント、つまり攻撃力のこと。このＡＰの値が大きい程、優秀な武器であると言える。ただしそれなりに値は張るが……。



防具より武器を優先

マニュアルには、最初武器より防具を優先的に買い換えたほうがいいと書いてあるが、僕の経験から言わせてもらえば、全くこの逆。最初は武器を優先した方が絶対有利!! 攻撃が成功する確率が低いから、強い武器の一撃が効果的。どうせ弱い時はダメージを受けたらスグに宿屋に行く必要があるからね。僕は最初200G全部で戦闘やりを買ったヨ。

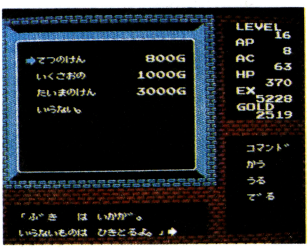
より強い武器に！

ゴールドがたまったら、武器を買い換えよう。中レベルなら「戦闘やり」か「手おの」は欲しい。武器を買う前に所持していた武器を売ることをお忘れなく。

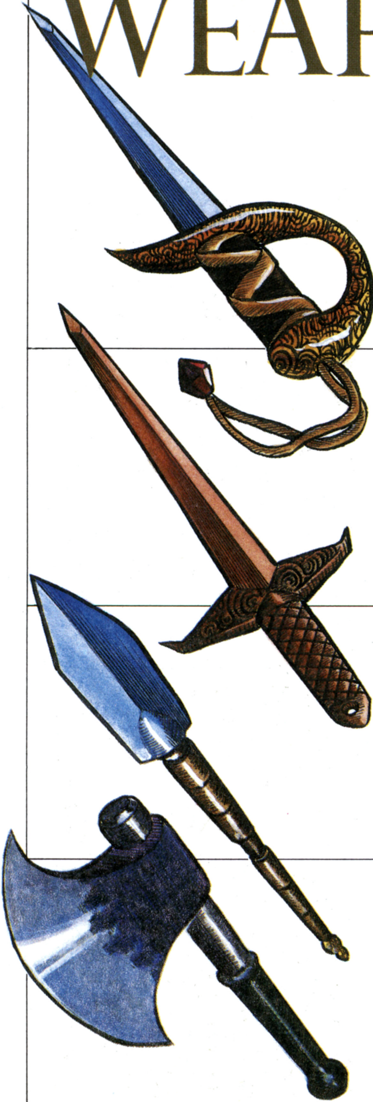


強ーい武器は地下の街に

地下の街には、「戦おの」や「退魔の剣」など強い武器がある。でも値段は1000G、3000Gとべらぼうに高い。これらを買うくらいなら、無理しても「ルウの剣」を取りにいこう。



WEAPON…武器



細身の剣

80G AP＋5

一般的な剣であり、よく護衛が持ち歩いている。人間を相手にするときはこれで十分であるが、モンスター相手となると心細い。

銅の剣

120G AP＋10

戦士が通常使う剣がこれ。丹念に作られているが、なにぶん銅製のため、腐食による刃こぼれは避けられない。常に手入れを要する。

戦闘やり

200G AP＋20

この戦闘やりが使いこなせれば一人前の戦士として認められるという風習が残っている程、いろんな使い方がある。かなり頼りになる武器だ。

手おの

400G AP＋30

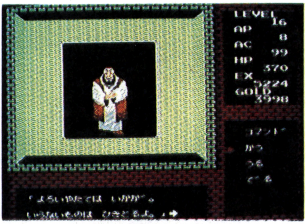
ドワーフという人間と仲のよい種族が使う武器。片手で持って使うが熟練したドワーフ戦士の一振はモンスターにとって脅威である。

地上の旅じたく

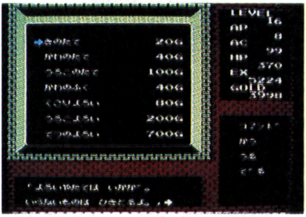
防具屋　armor shop

鎧と楯の売買をしてくれる

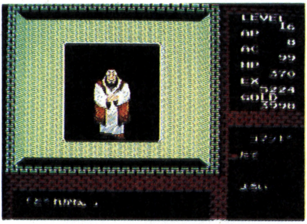
鎧と楯がある



冒険者は防具として、よろいと楯の２種類を装着することができる。そこでＡＣ（防御力）について、忠告しておこう。例えばＡＣを＋20したい場合は、〝うろこのよろい〟を買えばいいのだが、〝皮の楯〟＋〝くさりのよろい〟でもＡＣ＋20となり、うろこのよろいを買う場合より200－（40＋80）＝80ゴールドも得することになる。防具を買う場合は使うゴールドをよろいと楯にうまくふり分けて買うことが大切である。冒険者は知恵者でもあるのだから。



買い換えよう



防具類も武器の場合と同じように、ゴールドに余裕がでてきたら、より良い防具に買い換えていこう。強いモンスターになれば、受けるダメージの差がＡＣの差にハッキリと表われてくる。命は大切に。

強力な防具は地下の街に



地上の防具屋には売っていない、より強力な防具が地下の街（Ｂ３Ｆ）には売っているが、Ｂ４Ｆに〝ルウの楯〟Ｂ５Ｆの〝ルウのよろい〟を取りに行った方がいいだろう。

SHIELD……………盾



木の盾

20G AC＋5

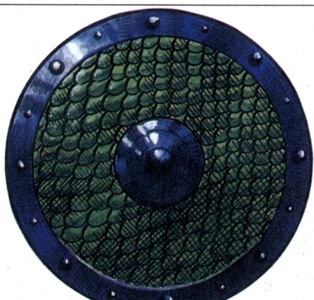
　木製の貧弱な盾であるが、弱いモンスター達の攻撃を防ぐことができよう。しかし何日も敵の攻撃を防ぐうちに、ボロボロになり使いものにならなくなってしまう。まあ、ないよりマシではあるが。



皮の盾

40G AC＋10

　この盾は軽いため、機敏な動作が要求される盗賊などが愛用するものである。だが、戦いを主とする冒険者（戦士）にとっては、まだまだ十分なものではなく、戦いの際中でも常に不安がつきまとうであろう。



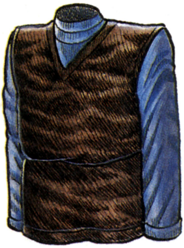
ウロコの盾

100G AP＋15

　大トカゲの皮を木の盾に張りつけて、周囲を鉄で補強したのがこのウロコの盾である。冒険者として地下迷宮でモンスターと戦う者なら、少なくても、この盾以上のものを持っている必要があるだろう。

地上の旅じたく

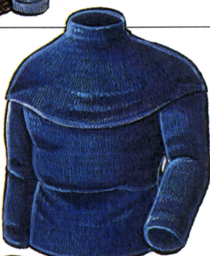
ARMOR——鎧



皮の服

40G AC＋5

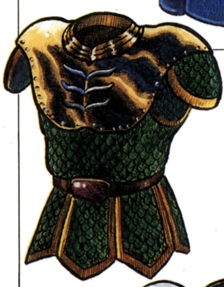
皮の服は現在の言葉で言うならば下着と呼ばれるものであり、皮の服の上に鎧を着るのが普通である。皮であるため保温性は良く、軽いため日常生活においては不自由しない。



くさりの鎧

80G AC＋10

これはＣｈａｉｎ　Ｍａｉｌと呼ばれるもので、細い何本もの鎖を編んでつくられている。通気性が良く、大して重くないので、多くの戦士達に好まれ、使用されている。



ウロコの鎧

200G AC＋20

ウロコの鎧を着た戦士の姿は本当にりりしい。この鎧を着れるぐらいの力量を持った冒険者は、剣士と呼ばれ、人望を集め、どの町に行っても歓迎を受けたといわれる。



鉄の鎧

700G AC＋30

鉄の鎧の防御力は絶大であるが、非常に重く、これを着てモンスターと戦えるだけの体力を持つ冒険者は歴史上数えるほどしかいない。それらの人は皆、勇剣士と呼ばれた。

ひと目でわかるレベル対応表

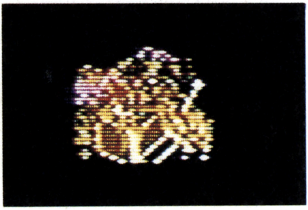
以下の表は、各レベルに対応した、HP(体力)やAC(防御力)、AP(攻撃力)、DX(素速さ)、LUCK(運)の対応表だ。EX(経験値)はそのレベルになるための累計表示でのEXの値を示している。例えばレベル2とはEXの表示が20～59までの時であり、EXが60を超えるとレベルアップしてレベル3になる。AC、APは裸の状態(何も装備をつけない状態)の時の値であり、この値に持っている武器のAP値や着た鎧のAC値がたされる。DXとLUCKは表示されないので、この表でレベルに対応した値を知ろう。

Level	EX	H.P.	AC	AP	DX	Luck
1		20	0	1	0	0
2	20	30	0	1	1	1
3	60	40	0	1	1	1
4	130	50	0	2	2	2
5	230	60	0	2	2	2
6	370	80	1	2	3	2
7	550	100	1	3	3	3
8	780	120	1	3	4	3
9	1060	140	1	3	4	3
10	1400	160	1	4	5	4
11	1800	190	2	4	5	4
12	2270	220	2	5	6	5
13	2810	250	2	5	6	5
14	3430	290	2	6	7	6
15	4130	330	2	6	7	6
16	4920	370	3	7	8	7
17	5900	420	3	7	8	7
18	6770	470	3	8	9	8
19	7830	520	3	8	9	8
20	8910	620	3	9	9	9
21	9990	720	3	9	9	9

探せ!! 宝物

宝物は地下迷宮のさまざまな場所に隠されている。これらを見つけるためには、迷宮の壁に書かれた文字を読み、情報収集をして、ダンジョンをスミからスミまで歩き回る必要がある。全フロアマップには全部場所を記してあるけどね。

宝の山

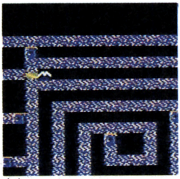


宝の山には３種類ある。１つは最初から宝の山がどこかの場所に隠されている場合、次はゴミの山を調べると見つかる場合、そして最後は倒したモンスターが隠し持っていた場合である。前２つの場合のゴールド数は多くないが、モンスターが持っていた場合は100Ｇになる場合もしばしばある。

カギ

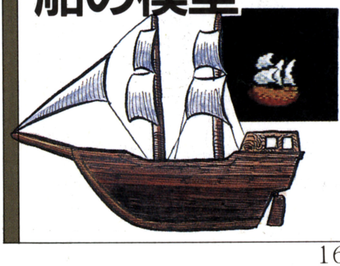






カギはＢ１ＦのＮ３、Ｅ０のドアを開けるのに必要なものだヨ。カギのある場所はＢ３ＦのＮ27、Ｅ４だ。そこで〝しらべる〞すれば発見できる。カギはなくても、ゲームは解けるヨ。

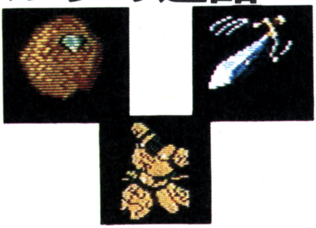
船の模型





船のある場所はＢ５ＦのＮ29、Ｅ０。船を使えば、川を渡れるぞ。船がなければＢ５Ｆより下に降りることはできない。船は一度取ったら、手放さないほうがいいぜ。

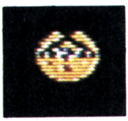
ルウの遺品

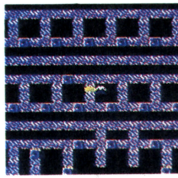


勇剣士ルウが冒険に持っていった伝説の楯、鎧、剣が地下迷宮に隠されている。これらは、どれもこの世に２つとない超一流品であるが楯、鎧、剣自身に意志があり、冒険者が、それらを身に着けるのにふさわしい人物かどうか確かめるために攻撃をしてくる。この攻撃を撃ち破った者のみがそれらを手に入れる。

王女のかんむり





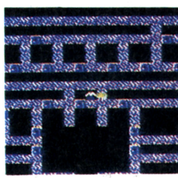


Ｂ７Ｆにある。王家に代々伝わる秘宝であり、さまざまな不思議な力が封じ込められているらしい。今回の冒険でもこの王女のかんむりでエトナ姫が助けられると賢者は語ってくれる。

マーク





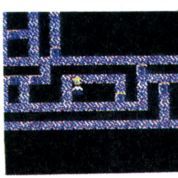


石片に古代ルーン文字が彫られた勇者の印だ。彫られたルーン文字を訳すと次のようになるという「マークは失なわれた世界への道しるべ、四本の柱の中へ…」。Ｂ７Ｆにある。

エトナ姫の短剣







聖なる水で清められたエトナ姫の短剣には、どんな魔物の魔力も無効にして封じ込めてしまう力がある。王の助言通り、これはキミの冒険を助けるハズだ。Ｂ３Ｆ（ラスト）にある。

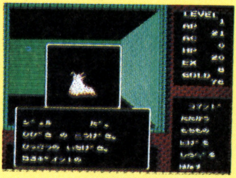
㊙テク伝授 ＋ 隠しコマンド

モンスターに出会わない方法

モンスターに出会うパターンは2通りある。
(i)モンスターが必ず出現する地点を通る。
(ii)何もしないで立止っていて乱数によりモンスターに出会う。
(i)の場合は防ぐ方法はなくその場所を通れば必ずモンスターに出会ってしまう(2回目はOKだ)。(ii)の場合は防ぐことができるのだ。時間的乱数のため、立ち止っている時間を少くすればいい。つまり常に動き回っているのが理想といえる。こうすれば無駄な敵に出会わないのダ。

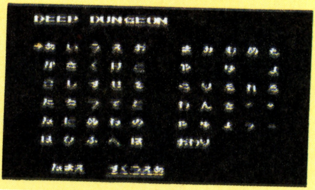
必殺の一撃を成功させる隠しコマンド

特にレベルが低い時やここ一番という時に剣での攻撃をモンスターにかわされて、苦しい思いをした人はたくさんいるだろう。そんな人のための隠しコマンドがこれ､「コントローラIIの十字ボタン右とⒶボタンを押しながら攻撃（ＩのⒶボタン)」で必殺の一撃が必ず成功する。でも僕としては、RPGなんだから正当にプレイしてもらいたいなぁ。



隠しネーム大公開!!

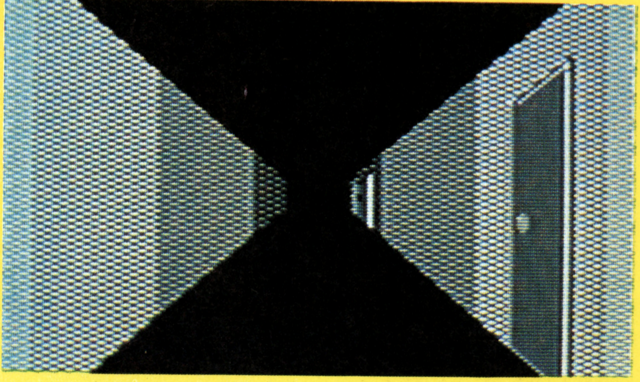
冒険者を作る時、ある特定の名前を入れると、いろんな特典を持ったキャラクターができることがある。その特定の名前のことを“隠しネーム”と言うんだ。隠しネームで地上の王様の所へ行くと➡➡➡➡



どっぐ	HP（体力）を満たんにしてくれる（宿屋と同じ）
すくうえあ	HP（体力）を満たんにしてくれる。
はみんぐ	パンと聖水が何回でも最大9つづつにふえる。
らぷらす	パンと聖水が最大9つづつにふえる（1回だけ)。

全フロア完全マップ

地下１階〜地下７階＋地下３階（ラスト）の全フロアの完全な完成マップの紹介と説明だ。フロアの構成は左下を（NO、EO）とした30×30のダンジョンだ。ダンジョン内の階段、ドアなどは記号化して表示してある（下の記号の説明参照)。冒険中は“水晶”、“地図”などの道具を使えば、マップを見ることができるが、こうした完全マップはキミの冒険を必ず助けてくれることだろう。



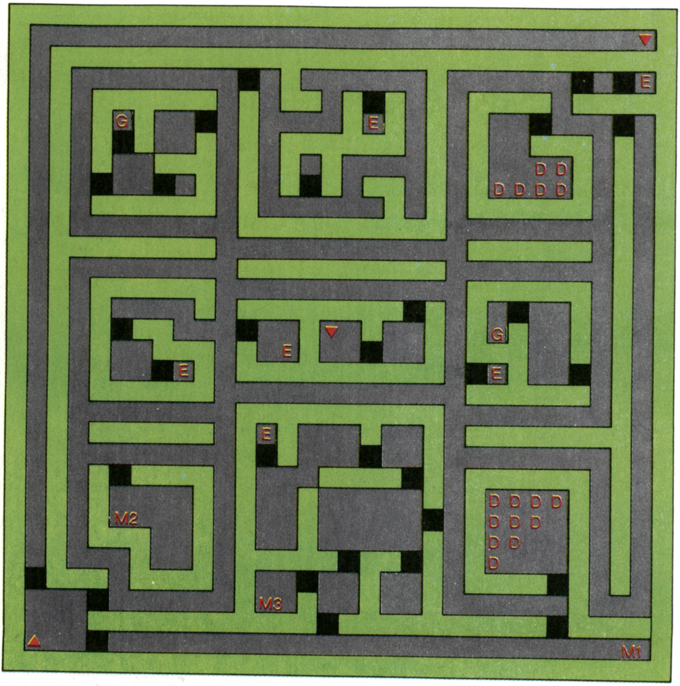
マップ記号の説明

▲：上り階段	■：ドア
▼：下り階段	?、☆：宝物（道具）
M：メッセージ	T：落とし穴
D：ゴミの山	S：商人
G：ゴールド	R：川（B5F）
E：敵	W、W′：ワープ

B1

地下1階

《古代の宝物庫》



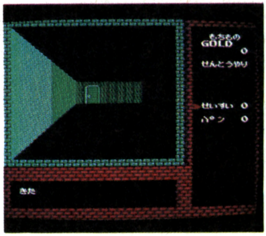
M1：「3階には、街がある。必ず見つけろ。ルウ」

M2：「2階から3階に行く階段は、2つある。」

M3：「ゴミの山を調べてごらん。」

冒険の始まり

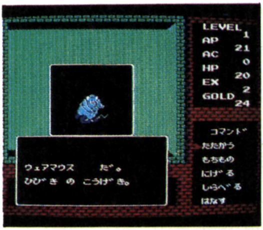
左下のN（北）0、E（東）0の地点からキミの冒険は始まる。地上でちゃんと旅じたくをしてきたかな。
もしまだだったら、スタート地点にある地上への階段を登ろう。旅じたくについてはこの本のP6から詳しーく書いてあるョ！



◐地下に降りるとこの場所からゲームはスタート！

モンスターとの対決!!

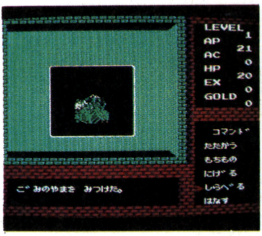
さーて最初のモンスターとの対決だ。相手のモンスターは何かな、「おおぐも」、「ジェル」、「ウェアマウス」以外だったら、勝ち目は薄い。逃げたほうが無難だ。強く成長してから再挑戦すればいいのだ。ここは〝にげる〟の一手。



◐最初はウェアマウスかジェルを相手に戦おう

Gを集めろ!!

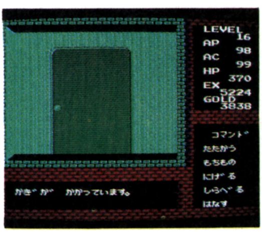
現実と同じようにRPGの世界も厳しい。ゴールドがなければ、防具や武器などが買えない。ゴールドの集め方はゴミの山のある場所へ行き、調べるのコマンドで探そう。ゴールドがたまったらSAVEだ。最初はこまめにSAVEするのが大切。



◐ごみの山を調べると、ゴールドがでてくるんだ

謎？　カギのかかったドア

地上を降りてきた階段から北へまっすぐ進むと、カギがかかったドアがある。この謎に関しては今すぐ解く必要はない、後になればわかるのだ。RPGではその場で謎が解けなくても後になって解ける場合が多い気持ちを大きく持とう。

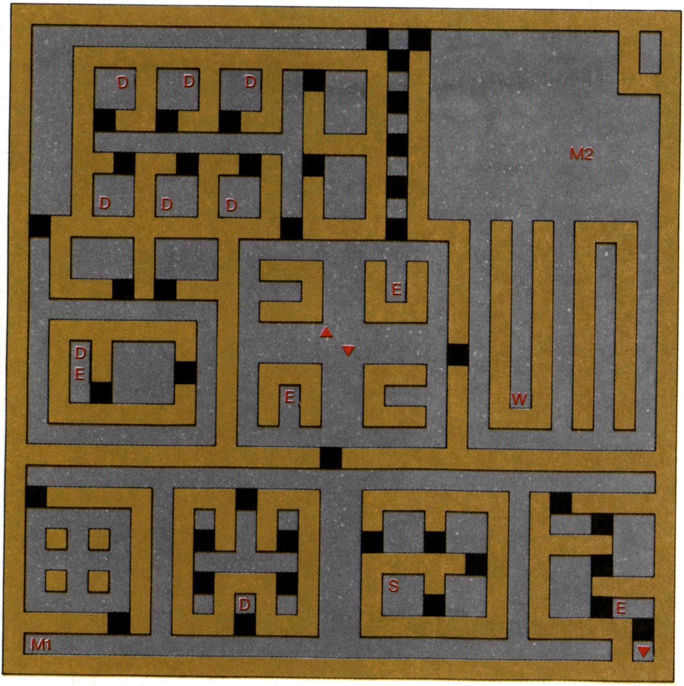


◐このドアを開けるためにはカギが必要だぜ

B2

地下2階

《魔物の寺院》



M1：「大広間の扉からEに6歩、Sに5歩。ルウ」
M2：「カギは3階のNに27、Eに4あるぞ。ルウ」
S：商人　水晶（500G）で売っている。

コイツらには注意!!

まだレベルが3〜5ぐらいでは、「グールベアー」や「冒険者」の攻撃には耐えきれない。こいつらに出会ったら、逃げるの一手だ。「明日のために、今日の屈辱にたえるのだ。それが男だ。」と昔の名戦士は書き残している。また「きばぐも」にも気をつけよう。こいつはAP（攻撃力）はあまり高くないが、毒をもっている。低レベルの時、聖水もなしでB2Fで毒を受けたら、まず死ぬのは確実であろう。



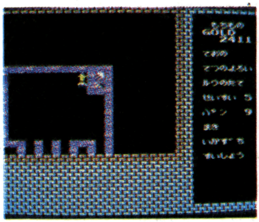
きばぐもはレベルが低い時は要注意の敵なのだ。

大広間とワープ

大広間とはダンジョンの右上の部分の広ーい空間のこと、メッセージ1にあるように、この大広間の右上の扉からE（東）へ6歩、S（南）へ5歩進んだ場所には重要なメッセージが隠されている。大広間の下の行き止りの2つの通路はワープによってつながっている。この場合、大した意味をもってないけど、ワープは最後で重大な意味合をもってくる。

下への階段は3個

右のマップを見ればわかるようにB3Fへの階段は3個ある。通常ノーマルにB3Fへ降りたい場合は中央の階段を使うんだ。他の2つはB3Fの伝説の地下の街へ通じる階段だ。よーく覚えておこうぜ。



この階段を利用するためにはB1Fから行かなくては。

商人は強ーいぜ

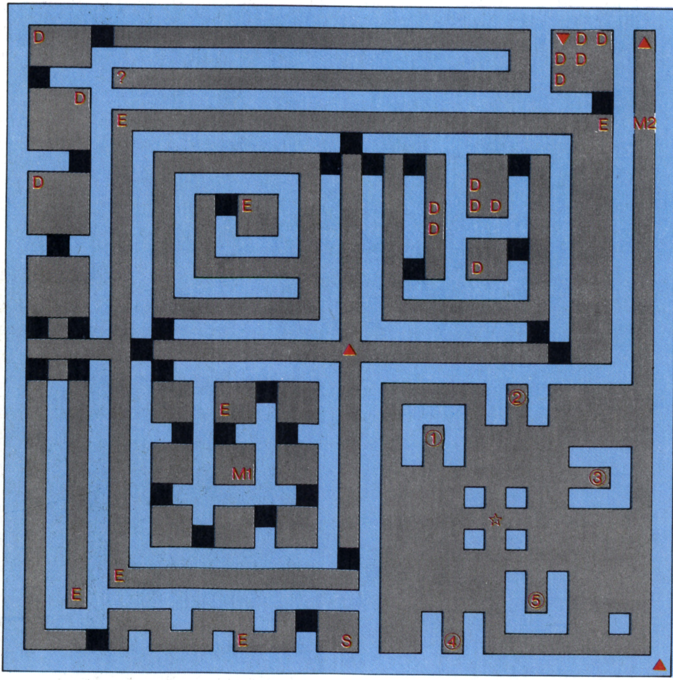
地下迷宮で水晶を売っている商人に攻撃をしかけてみると……こいつがとんでもなく強い。レベル5ぐらいではとてもかなわない。また、この商人は水晶をすでに持っている場合は登場しないヨ。



水晶を売っている商人、戦っても損するだけだゾ。

B3

地下3階
《地下の街》



M1 ：「街へ行くなら、2階のもう一つの階段を探せ。」
M2 ：「上に登るなら、カギが必要だよ。」
S ：商人 コンパス（500G）で売っている。
? ：カギ

地下の街

①武器屋

価格		
鉄の剣	800 G	+40
戦士おの	1000 G	+50
退魔の剣	3000 G	+70

地下の街の武器屋で売られている武器は、地上のと違って格段にすばらしい品物だ。でも、それなりに値段も高い。"退魔の剣" なんて3000Gもする。こんなにゴールドを集めるのは大変。退魔の剣のためにゴールドを集めるより、経験を積んでB6Fに "ルウの剣" を取りに行こう。

②道具屋

道具屋に関しては、基本的に地上の店と変わりはない。ただ、パンと聖水は売っていないが他の道具は地上と同じ値段で売っている。ゲーム終盤になって魔王を倒すためマークを使って、ラストの地下迷宮に行く時、"いかずち"を持っていなかったら、ここで買っていこう。後半に"いかずち" ほど有効な道具はないゾ。

③パンと聖水

地下の街ではパンと聖水が他の道具と区別されて売られている。しかも値段は地上の店の倍だ。パンと聖水の補充は、地上の道具屋で買おう。こんな事でゴールドの無駄使いをしてはダメだよ。

④宿屋

宿屋の宿泊料は20ゴールド。地上の宿屋に比べると3倍近いけど、まあモンスターのウヨウヨいる危険な地下迷宮で商売をやっているので、仕方がないか。魔王を倒しに行く前はここで十分に休養をとろう。

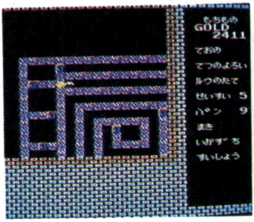
⑤防具屋

価格		
鉄の楯	500 G	+20
大きな楯	800 G	+30

「鉄の楯」と「大きな楯」は地下の街の防具屋だけでしか手に入らない。でもB4Fには "ルウの楯" があるし、必要ないかもね。結局のところ地下の街ってあまり必要性はないヨ。

カギはここだ!!

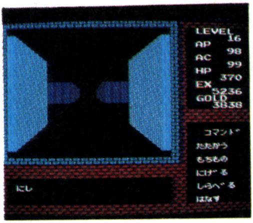
カギの場所はB2Fのメッセージからわかるように N（北）27、E（東）4の通路の行き止りの場所だ。ここで、調べるコマンドを実行すれば、カギが発見できる。



◀ここが、カギのある場所のマップ。調べれば出てくるヨ

4本の柱のナゾ!!

地下の街にある最大の秘密は、街の真中にある4本の柱なのダ。マークを持っている時、4本の柱の中心に行くと、キミは魔王が待ち受けるラストの地下迷宮へワープできる。

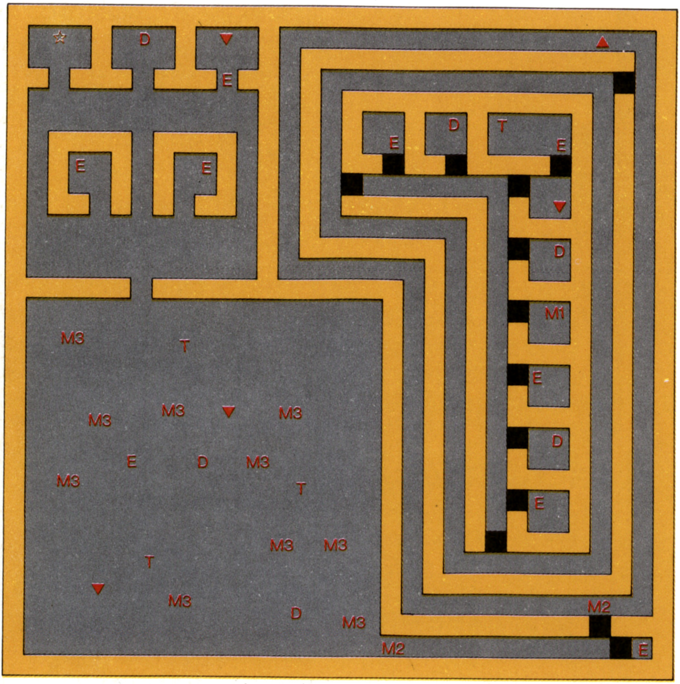


◀マークを持って4本の柱の中に入るとワープだ

B4

地下4階

《墓場》



M1：「5階には、河があるぞ。船を探すのだ。ルウ」
M2：「墓場に立ち入る者　死人を呼びさますであろう。」
M3：「『冒険者の墓』と書いてあるぞ。」
☆：ルウの楯

聖水を用意

すでにキミは聖水を持っているだろうか？B4Fにも「デスフライ」という毒を持ったモンスターが出現する。地下4階ともなると、宿屋に解毒しに行く前に死ぬ可能性は大。聖水は常時3個は持っているように

下への階段が4コも!!

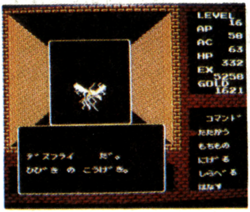
下に行く階段が4個もあるが、どの階段にも、それなりの重要性があり、一度は降りてみる必要がある。ノーマルにB5Fへ行きたい場合は墓地（左下の広い空間）にある2つの階段のうち北側のを利用すればいい。ただし、メッセージにもあるようにB5Fでは船が必要となってくる。船を取るための階段は一番上の下り階段を使うのだ。

ルウの楯発見!!

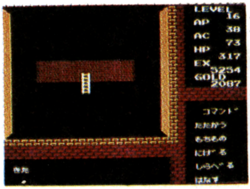
マップの☆印の場所へ行くと、ルウの楯を見つけることができるが、簡単には取れない。そう、ルウの楯を倒さないとルウの楯は取れないのである。ルウの楯には、魔法類はほとんど効果がない、剣で攻撃だ。

墓地を歩くと……

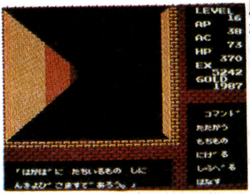
左下の墓地を歩くといたる所で同じメッセージ、「冒険者の墓」を見ることができる。どうやらここは地下迷宮でモンスターに破れた冒険者達の墓のようだ。キミの墓標もここに立たないようにガンバロウ。



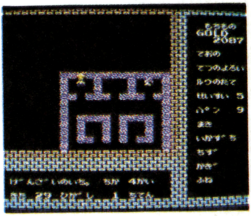
◀デスフライは毒を持っている。毒を受けたら聖水を使え



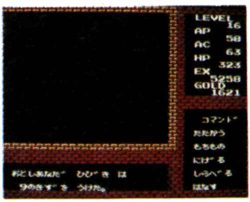
◀この階段は、船を取る時に利用する



◀墓場には、2つの階段があるヨ



◀ここに、ルウの楯がある。早めに楯をとっておこう

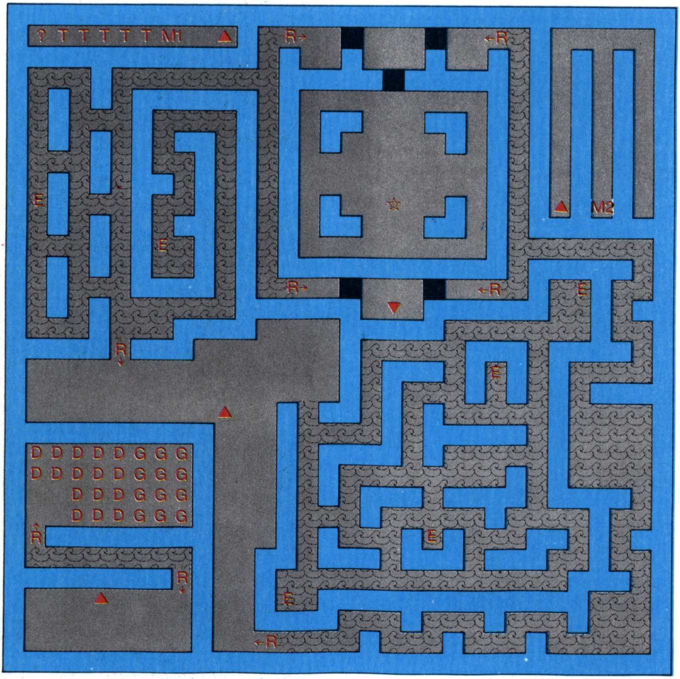


◀落とし穴に落ちると6〜8ダメージ受けるのだ

B5

地下5階

《地下水脈》



M1：「危険。進むな。」

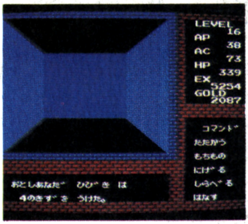
M2：「ここから西に10歩、闘技場へ行け。ルウ」

？：船の模型

☆：ルウのよろい

絶対に船が必要だ。

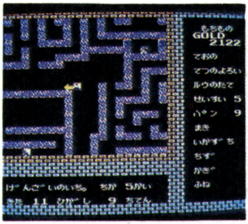
マップ上の地紋がある部分は河の流れている場所だ。ここでは船がない限り、入ることができないんだ。パンでHPを回復しながらトラップ（わな）をきり抜け、早めに船を手に入れよう。



あの行き止りに、船の模型が隠されているんだ。ガンバレ！

経験値&ゴールドかせぎ

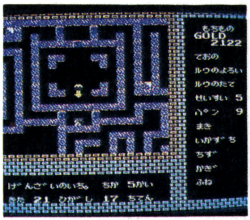
マップ左下の周囲から閉ざされた空間には、ゴミの山が16個、宝の山が12個もあり、ゴールドかせぎにはもってこいの場所だ。また、ゴミの山からもモンスターがいろいろと出現するので、レベルアップのための経験値かせぎの場所にもなる。



左下の部分で、経験値&ゴールドかせぎができるぞ。

ルウの鎧だ。

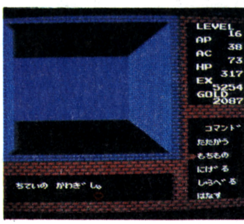
ルウのよろいはマップの☆印の場所にある。この場所は“闘技場”と呼ばれ、その昔戦士達が死闘をしたところなのだ。ルウのよろいもルウの楯同様、攻撃をしてくる。倒さない限り、ルウのよろいは手に入らないぞ。話しかけてもムダなのだ。



この闘技場にルウのよろいがある。剣で何回も攻撃しよう。

船は捨てるな!!

この地下迷宮で見つけた船は決して捨ててはいけない。さらに深く降りて行き、何か見つけて、アイテムが8個持っている場合。何か捨てるアイテムを選ばなければならないがこの時船を捨てると2度と地上へ戻れなくなってしまうよ。

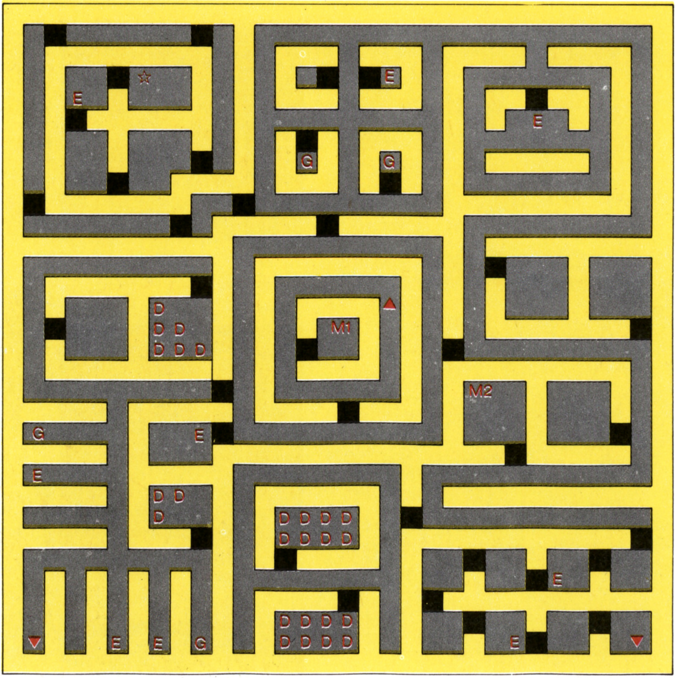


地底の川岸は、船を使えば、通過できる。

B6

地下6階

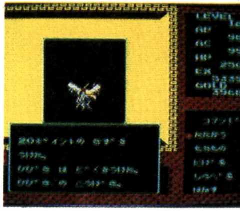
《炎の迷路》



M1：「剣はこの階にあり。必ず見つけろ。ルウ」
M2：「姫の王冠を姫の魂に。魂は7階だ。」
「マークを持って、3階の街の4本の柱の中へ。」
☆：ルウの剣

パンは常に9個持とう

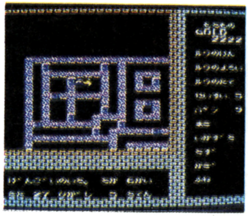
さて、B6Fを冒険するころになると道具や武器も揃っていて、ゴールドにも余裕がたくさんでてくるころだ。冒険の前には必ずパンを9個満杯にして出発しよう。何度も言うようだが、命あっての冒険なのだ。



毒を受けると文字が緑に。聖水も常に持っているように

ルウの剣は最強

ルウの剣は最強の武器であるが、強くて倒しにくい。戦闘中でもHPが少くなったら、パンを使いながらあせらずに戦え。なお、ルウの遺品類は店で売ろうとしても1Gにしかならないんだ。

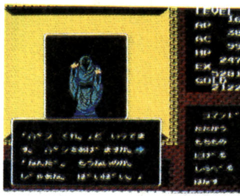


ルウの剣はここにある。ナカナカ手強いぞ

2人のドルイド

パン食いドルイド

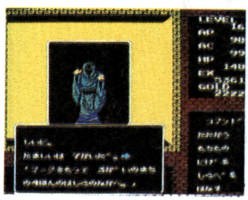
このドルイドはとんでもないヤツで、何か情報をくれるのかと思ってパンをあげても何もしてくれない。僕なんかパンを9個もあげたのに一もう。さっさと倒してしまおう。



パンをあげても何もしてくれないゾ

情報屋ドルイド

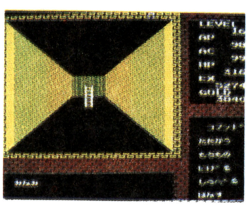
このドルイドは、パン食いドルイドと違って本当にいいヤツだ。キミにとっても重要なメッセージを2つもくれるぞ。間違っても攻撃しないようにっと。



このドルイドは重要な助言をくれる

どっちの階段を選ぶ!?

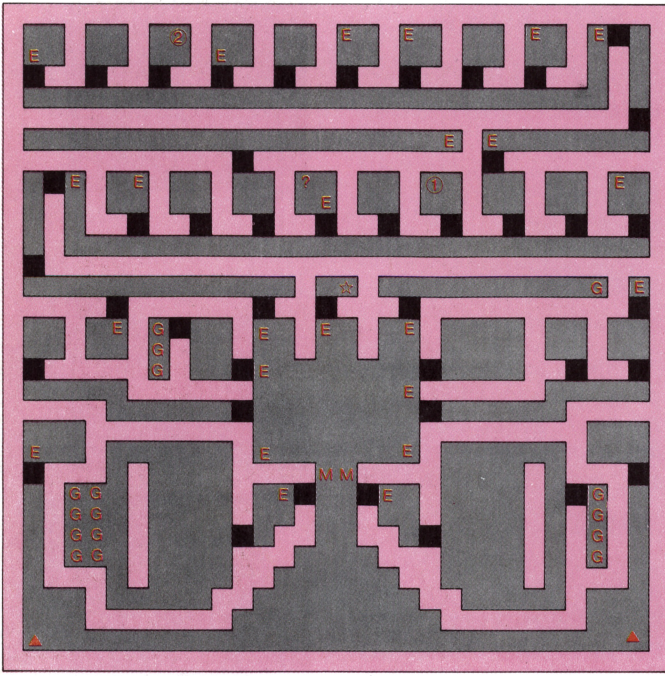
下へ降りる階段は2つあるけど、結局B7Fでは、ほとんど変わらない。それならば、敵と出会わない左下の階段を利用する方が楽だョ。



こっちは楽なほうの下への階段

B7

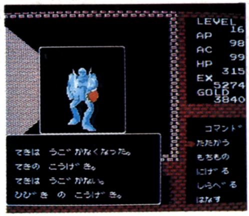
地下7階
《魔王の宮殿》



M：「『謁見の間』と書いてある」
？：王女のかんむり
☆：マーク
①：ニセのエトナ姫
②：エトナ姫

いかずちが効果的

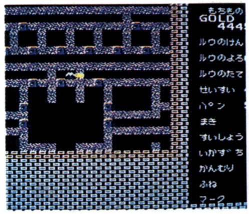
この辺りのモンスターになると強力で、戦闘は長期戦をさけられない。こんな時は、いかずちで相手を動けなくさせてから攻撃するのが安全。ただし「火の悪魔」には通用せず。



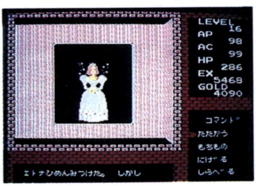
◆いかずちを使えば、水晶の剣士だって楽勝だ

王女のかんむりを探そう

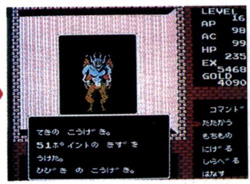
王女のかんむりは、N（北）22、E（東）13の地点にある。これを持ってエトナ姫の魂の場所へ行けば、エトナ姫を助けることができる。ニセのエトナ姫には気をつけろ!!



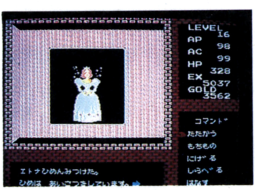
◆王女のかんむりがある場所はここだ



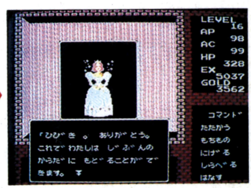
◆エトナ姫のふりをしているが…



◆実は、死の悪魔だったのだ



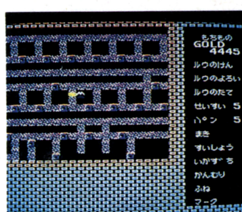
◆こっちは本物のエトナ姫だゾ



◆キミを祝福してくれる。ウレシイ！

マークを取れ

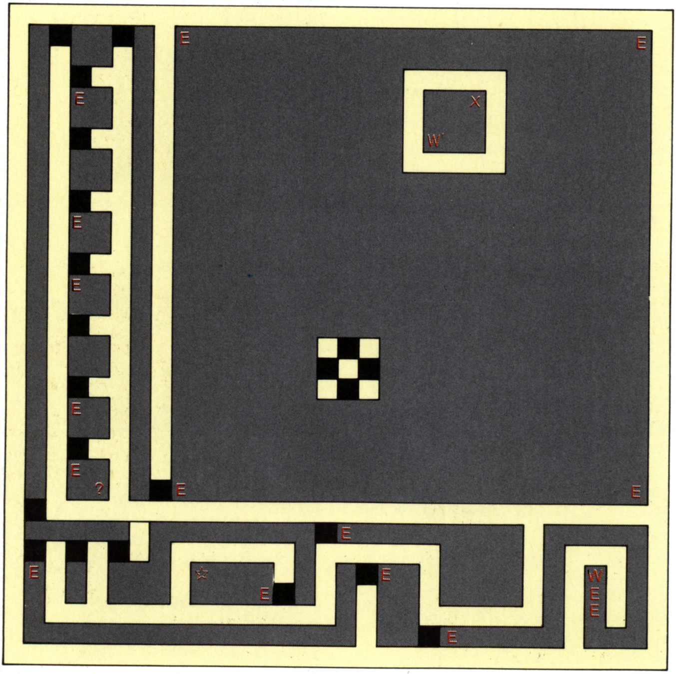
マークはN17、E15にある。この場所で、〝調べる〟コマンドを実行すれば、マークが見つかる。このマークさえあれば、魔王の待つラストへの道が開かれるゾ!!



◆ここを調べれば、マークはでてくるんだ

ラスト

地下?階(3階)
《秘密のワープゾーン》



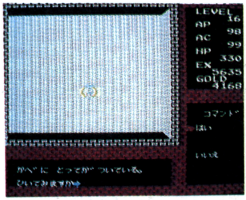
?：取手
☆：エトナ姫の短剣
X：魔王

用意は万全か

地下の街の4本の柱に入る前に、HPは満たんか、パンは9個あるかいかずちは持っているかを確認しよう。何しろワープしたら最後、敗北か勝利の決着がつくまで、二度戻ることはできないのだから。

ドアが開かない!?

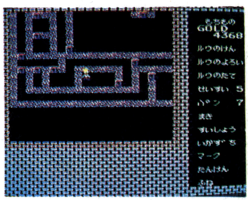
N6、E0のドアは仕かけ扉になっていて、通常はカギでもあけることができない。このドアを開けるためには、N7、E3にある取手を引かなくてはならないのだ。ごく簡単なトリックだ。少し後戻りして、取手の場所まで急ごう。



◐この取手を引けば、ドアが開くようになるのさ

エトナの短剣

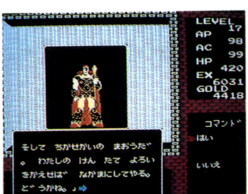
エトナの短剣は、N3、E8のポイントにある。この宝物の効力は魔王の魔力を封じ込めることなんだけど、実は魔王の魔力は大した事がないのでレベル16以上あれば、エトナの短剣がなくても十分に勝てる。無理して取る必要はない。



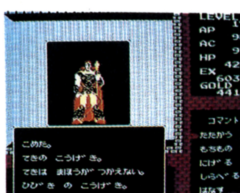
◐エトナ姫の短剣がある場所はここ。でも別に取らなくてもOK

魔王を倒せ!!

魔王の正体は何と勇剣士ルウだったのだ。ルウは、ルウの楯やよろい、剣を返せば、仲間にしてやると甘い誘いをしかけてくるが、これに従うと殺されてしまうゾ、ルウには魔法がほとんど効かない。剣で攻撃だ。



◐魔王の誘いに乗ると、冒険者はスグにやられてしまうヨ



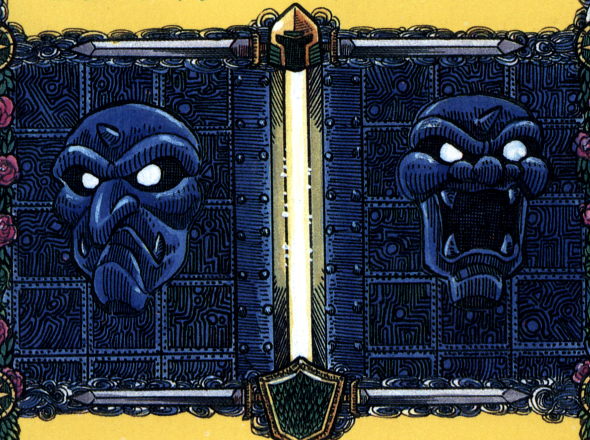
◐エトナ姫の短剣を使えば、魔王の魔法は封じ込められる

RPG教室
各能力値の説明

レベルやＡＣ、ＥＸなどをＲＰＧではアビリティとか属性値、能力値と呼び、各キャラクターの個性、能力を表す値なんだ。それでは、ディープダンジョンに使われている属性値を簡単に説明しよう。

能力値		説明
レベル LEVEL	成長度	これはキャラクターの成長の一番目安となる数値。モンスターと戦い、経験を積むにしたがってレベルも上がっていく。
ゴールド GOLD	所持金	ＲＰＧにおいても、お金の力は強い。お金がなければ、防具や武器も買えなければ、傷の治療もできないからだ。たくさんためよう。
アーマークラス AC	防御力	ＡＣとはArmor Class の略。『ディープダンジョン』では０～99となっていて、高いほど防御力は強いのだ。
アタックポイント AP	攻撃力	相手を攻撃する力のこと。この値が大きいほど１回の攻撃で敵にあたえるダメージも大きくなる(１～99)。
デックス DX	機敏さ	ＤＸはDexterity の略。主に敵からの攻撃をさける能力のこと。この値は、ゲーム中見ることはできない。
ラック LUCK	幸運度	敵からの逃げやすさの値。これもＤＸ同様ゲーム中見ることはできない。現実の世界でも運・不運、人間生まれつき不公平なのだよ。
エクペェリエンス EX	経験値	モンスターを倒すと、そのモンスターの強さによって得られる経験の量を表す。一定値までくるとレベルが１ランク上がる。
ヒットポイント HP	体力	敵から受けるダメージに耐えられる値であり、ＨＰ＝０は死を意味する。宿屋に泊まったり、パンにより回復できる。

モンスターマニュアル



ディープダンジョンに登場するモンスターの全てをかっこいいイラスト付きで紹介するぞ。各モンスターのＨＰやＥＸはもちろん、この本以外では絶対に見ることのできないＡＣやＡＰ、ＤＸなどの細かいデータも特別に大公開だ。また、各モンスターの説明は、ディープダンジョンのみならずＲＰＧ世界でのモンスターの特徴や弱点、逸話なども詳しく書いておいたので参考にしてほしい。モンスターの性質をよく知ることは、ＲＰＧ世界をより広く、面白いものにしてくれるはずだ。興味を持った人は、ＲＰＧに関する本などを読んでみるのもいいだろう。

これを読めば、キミはモンスター博士だ。今、モンスターの国の扉が開かれる…。

B1 地下1階のモンスター





ジェル

LEVEL	1
AP	3
AC	3
DX	1
HP	5
EX	1

毒　：なし
魔法：使わない



普通のナメクジが、魔王の魔力を受けて巨大化したもの。ジェルは食べられるものならなんでも手あたり次第に食べてしまうが、動きが鈍いため、口から粘液を飛ばし、相手を動けなくしてから食べてしまう。どろどろとした液体に覆われているが皮膚はやわらかく、防御力は低い。手馴れた冒険者ならたった一撃で倒すことができよう。



ウェアマウス

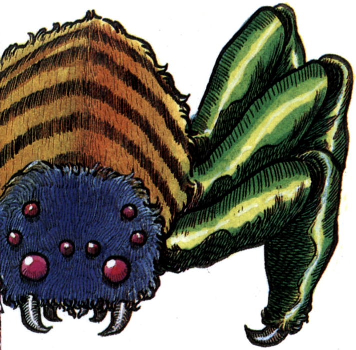
LEVEL	1
AP	3
AC	4
DX	1
HP	10
EX	1

毒　：なし
魔法：使わない



ドブネズミが死者の腐肉を喰い荒しているうちに巨大化したモンスターだ。明るく陽の当る場所を嫌い、暗くジメジメした場所を好む。ゴミの山の中に潜んでいるため、ゴミの山をあさって宝を見つけようとした冒険者がウェアマウスに襲われた話をしばしば耳にする。弱いモンスターだが、未熟な冒険者にとっては立派なモンスターだと言える。



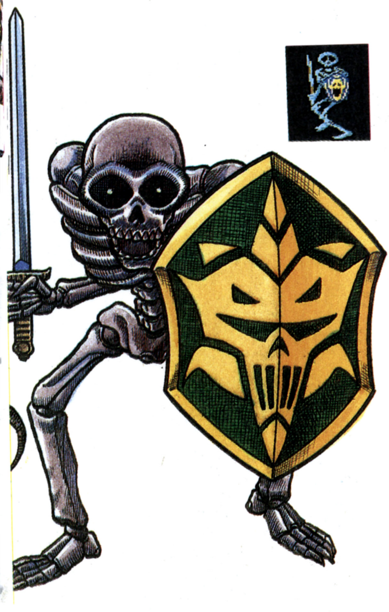


おおぐも

LEVEL	1
AP	4
AC	4
DX	1
HP	10
EX	2

毒　：あり
魔法：使わない

タランチュラの化身といわれているおおぐもは、地下迷宮だけでなく、森林、廃虚、沼、砂漠といたるところに生息している。動きは鈍いが、するどいキバには、巨象さえも数分で倒れるという猛毒がついている。そのため経験豊富な冒険者は、おおぐもを決して侮らないし、もしもの時に備えて聖水を２、３ビン必ず持っている。



がいこつ

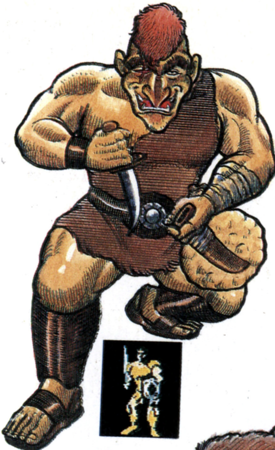
LEVEL	2
AP	8
AC	9
DX	1
HP	20
EX	2

毒　：なし
魔法：使わない

ダンジョン内で死んだ戦士の白骨死体が魔王の魔法によって蘇がえったのがこのモンスターだ。知能は低いが、魔王の命令通りに行動する。文字通りがいこつなので、剣の攻撃でダメージを与えることは意外と難しい。剣などよりもハンマーのような武器があれば、そのほうが、より大きなダメージを与えることができるだろう。

B1

盗賊　とうぞく



LEVEL	2
AP	8
AC	9
DX	1
HP	20
EX	2

毒　：なし
魔法：使わない

かつては勇ましい戦士であったが、冒険に挫折した者のなれの果てが盗賊である。意志が弱く、負けそうになるとすぐ逃げてしまう。臆病者である。

人喰い熊　ひとくいぐま





LEVEL	3
AP	12
AC	13
DX	2
HP	25
EX	4

毒　：なし
魔法：使わない

するどいカギヅメとキバを持つどうもうな熊。動物ではあるが、経験の浅い冒険者には強いモンスターであり、勝ち目はあまりない。自信がない場合は逃げろ。



冒険者　ぼうけんしゃ



LEVEL	3
AP	12
AC	13
DX	2
HP	25
EX	4

毒　：なし
魔法：使わない

勇士であったが、すっかり落ちぶれてしまった者、地下に長くいるため、敵も味方も区別がつかずに、襲ってくることもある。中には、情報をくれるのもいる。

B2 地下2階のモンスター





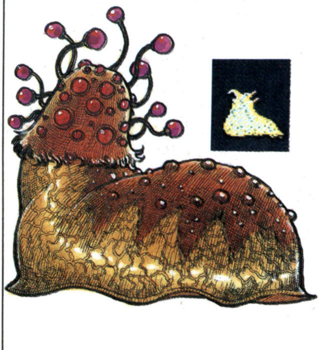
ブルージェル

LEVEL	2
AP	8
AC	8
DX	1
HP	20
EX	2

毒　：なし
魔法：使わない



ジェルの仲間で青っぽい色をしている。なぜ青っぽい色をしているかと言うと、ブルージェルは好んで銅を食べるらしいそのため、銅が消化されて皮膚からにじみ出て、それが原因で青く見えるそうだ。攻撃力、防御力共にジェルの倍以上ではあるが、B2Fのモンスターとしては弱く、苦戦せずに勝てることだろう。



ウェアジェル

LEVEL	3
AP	10
AC	9
DX	2
HP	25
EX	4

毒　：なし
魔法：使わない

ウェアジェルは最近ほとんど見ることができなくなった。なぜなら、ウェアジェルは暗ーい地下迷宮においても黄金のように明るい光を放ち、初級戦士のいい実戦相手になっているからである。またその皮膚は乾燥させて持ち歩くと、地下迷宮内においては、ランプの代りをしてくれるので、めずらしがられて乱獲されているのも原因となっている。

B2



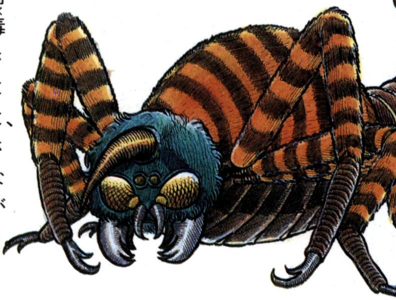
きばぐも

LEVEL	3
AP	11
AC	10
DX	2
HP	25
EX	4

毒　：あり
魔法：使わない



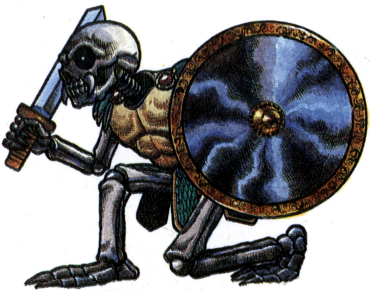
　おおぐもより攻撃力、防御力などが数段に高く、そのうえ前に突き出た牙には猛毒をもっている。普段、きばぐもは大きな巣を張り、獲物がかかるのをじっと辛抱強く待っている。獲物がかかると、さっと出てきて、毒を注入ししびれさせて動けなくしてしまう。巣は丈夫な糸で普通の剣ではなかなか切れないが火をつけるとあっけなく燃えてしまう



がいこつの剣士（けんし）

LEVEL	4
AP	15
AC	16
DX	2
HP	30
EX	5

毒　：なし
魔法：使わない



　通常スケルトン・ファイターという名で呼ばれている。がいこつに丈夫なヨロイを着せ、大きな剣や戦おのなどを持っているため、攻撃力、防御力などは、がいこつよりはるかに大きい。また知能もがいこつよりいくらかは高いようだ。がいこつの剣士もがいこつ同様に魔王の魔力で復活し、操られている不死のモンスター。







グールベアー

LEVEL	5
AP	20
AC	20
DX	3
HP	40
EX	7

毒　：なし
魔法：使わない

人喰い熊を上回るパワーをもつ強敵だ。後足で立ち、前足を上にあげて、唸り声をはっしながら突進してくる姿には、どんな戦士でも恐怖を感じるという。するどいかぎ爪のついた前足からくり出されるパンチの一撃の破壊力はすさまじく、冒険者のよろいを突き破って、致命傷にいたることもしばしばあるという。

冒険者　ぼうけんしゃ

LEVEL	6
AP	22
AC	25
DX	3
HP	50
EX	9

毒　：なし
魔法：使わない

ＢＩＦの冒険者と同じくて、以前は勇士であったが、今はすっかり落ちぶれてしまった者。ただ、魔王の魔力のかかったヨロイと楯を装備し、イビルソード(魔剣）を持っているため、防御力や攻撃力はアップしている。もともとは勇ましい戦士だったので、根気強く説得すれば、改心して何か情報を提供してくれるかもしれない……。

盗賊　とうぞく

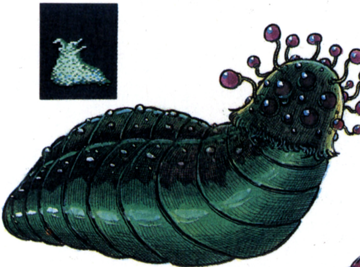
LEVEL	3
AD	12
AC	13
DX	2
HP	25
EX	4

毒　：なし
魔法：使わない

冒険に挫折した者や地下迷宮に隠されている宝を探し求める者など盗賊といっても種々様々である。だが、彼ら盗賊に対して言えることは、意志が弱く、臆病者であり、負けそうになるとすぐに逃げてしまうことである。盗賊は身が軽いことを好むので、重いヨロイや武器はあつかわず、そのため防御力、攻撃力はさほど高くない。

B3 地下3階のモンスター

ウェアバグ

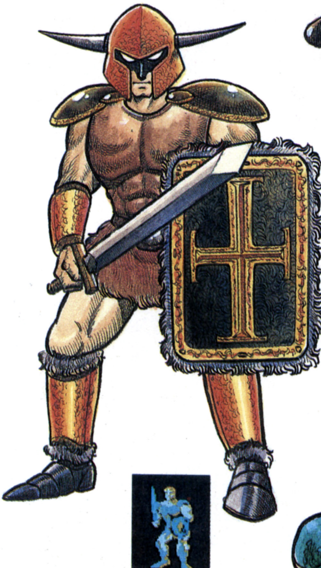


LEVEL	4
AP	16
AC	18
DX	2
HP	25
EX	5

毒　：なし
魔法：使わない

ウェアバグはジェル族の親分ともいえる存在で、ジェル族の中で最高のパワーや防御力を誇る。ウェアバグの通った跡は、異臭を放つベタベタの粘液が残るので、粘液の乾き具合からウェアバグがどのくらい近くにいるかすぐに判定できる。ウェアバグはこの世のものと思えないくらいグロテスクな姿をしていて出会うと後ずさる戦士も多い。

地底の戦士　ちていのせんし



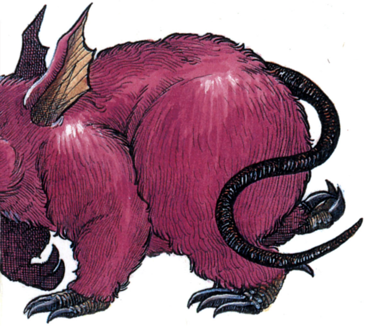


LEVEL	5
AP	17
AC	19
DX	2
HP	35
EX	7

毒　：なし
魔法：使わない

地下迷宮を冒険していた戦士が魔王の手にかかり、魔法によって悪の手先になってしまった。暗い地下迷宮に長時間いたため、目は退化してほとんど見えない。その代り、異常に発達した聴覚と嗅覚を備え持っている。もともと戦いになれているので、簡単には倒せないというのが定説ではあるが、本当はあまり強くないらしい。





デスマウス

LEVEL	5
AP	18
AC	20
DX	3
HP	35
EX	7

毒　：なし
魔法：使わない

魔王がウェアマウスの成長を促進させ、さらに魔力によりパワーアップしたもの。動きが機敏であり、しかもかなり凶暴になった。相変らずゴミの山の中に潜んでいることが多く、宝をさがす冒険者にとっては脅威であり、気をつけなければならないモンスターである。ゴミの山で、動く赤いものを見つけたら、デスマウスだと思って間違いない。





ナイトソード

LEVEL	5
AP	20
AC	20
DX	3
HP	40
EX	7

毒　：なし
魔法：使わない

がいこつのモンスターの中ではもっとも戦いにたけていて、特別にナイトソードの称号が与えられている。暗い色なので見えにくく、ダンジョンの影に潜み戦士を待ちぶせし、奇襲を得意としている。ナイトソードと呼ばれるがいこつのモンスターはそう多くはなく、何か宝物をもっている可能性があるので、倒したら調べてみるのもよい。

B3

ナイトベアー





LEVEL	6
AP	24
AC	25
DX	3
HP	50
EX	9

毒　：なし
魔法：使わない

ダンジョンの闇に不気味に光る2つの目があったらそれは、ナイトベアーに違いない。ナイトベアーの力はすさまじく、粗末な防具や武器などは、一撃で破壊されてしまう。また、針金のような硬い毛でおおわれた体は、剣でもなかなか傷つけることができない。ナイトベアーに出会ったら、命がおしい者はうかつに近寄らないことだ。

商人　しょうにん





LEVEL	10
AP	40
AC	45
DX	5
HP	200
EX	0

毒　：なし
魔法：使わない

さすが地下迷宮で店をやっているだけあって強い。戦おうと思わないほうが無難だ。地下迷宮の奥で、水晶やコンパスなどを売っている。

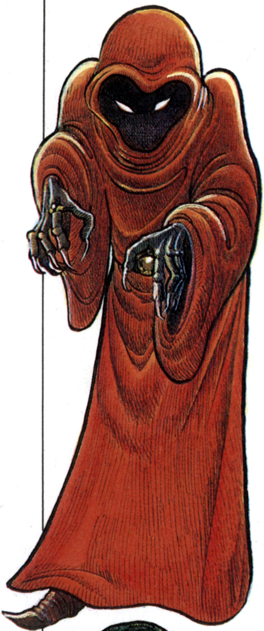
盗賊　とうぞく

LEVEL	7
AP	28
AC	31
DX	4
HP	60
EX	12

毒　：なし
魔法：使わない

彼らは盗賊と呼ばれているが地下3階の盗賊は、実は魔王の親衛隊のはみだし者らしい。それだけに、今までの盗賊に比べてかなり強い。が、しかし臆病者であることには変わりなく、形勢が不利になると、あっという間に逃げ去ってしまう。いかずちや香料で盗賊の動きを封じ込めてから、一気にカタをつけてしまおう。

B4 地下4階のモンスター







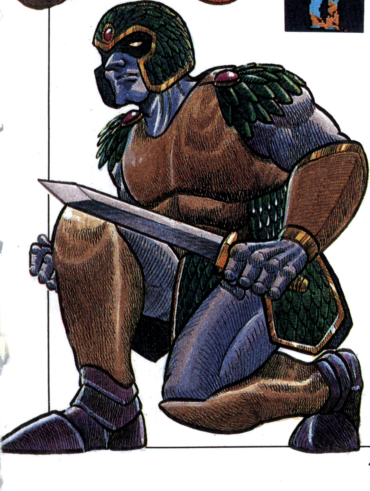
魔法使い まほうつかい

LEVEL	7
AP	25
AC	28
DX	3
HP	55
EX	12

毒　：なし
魔法：フウ

彼らは闇(黒)の魔術に仕える者たちである。魔法使いは、いつもローブに身をまとい、鉄製の武器や道具を持つのを嫌う。鉄は彼らの魔力を吸い取り、空間へ放出してしまうと信じられているからである。魔法使いに出会ったら、彼らが呪文を唱える前に、聖なる灰をひとつかみ振りかければよい、それで相手の魔力を封じ込められる。

死霊 しりょう

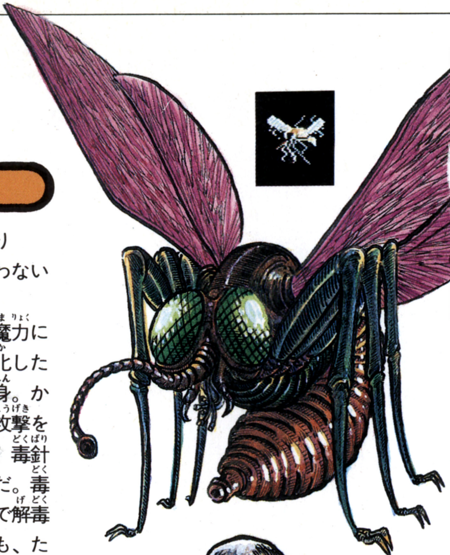


LEVEL	7
AP	28
AC	29
DX	4
HP	60
EX	12

毒　：なし
魔法：使わない

邪悪な人間が死ぬとその怨念のこもった魂が死霊になると言われている。死霊は実体をもたないため、魔力のかかった武器か銀製の武器でしか倒せない。またかなりの経験を積んだ戦士や光(白)の魔術に仕える僧侶達は、死霊の呪いを解き、闇の世界へ追い払うことができる。

B4



デスフライ

LEVEL	6
AP	24
AC	27
DX	3
HP	45
EX	17

毒　：あり
魔法：使わない

魔王の魔力により巨大化したハエの化身。かなりの高さから、急降下による攻撃を得意としている。また攻撃の際、毒針も飛ばしてくるので注意が必要だ。毒を受けた場合は、速やかに聖水で解毒することを勧める。それにしても、ただのハエをこんなに恐しいモンスターにしてしまう魔王の力には新ためて恐しさを感じずにいられない。



死体 したい

LEVEL	7
AP	26
AC	31
DX	4
HP	60
EX	12

毒　：なし
魔法：使わない

モンスターとの闘いに敗れた戦士の死体が魔力によって起きあがり、体を動かしている。そのため、動きはぎこちなく、のんびりとしている。もともと死人なので剣での攻撃は本来あまり効果はない。神官によって清められ水をもって攻撃すれば、かなりのダメージを与えられる。清められた水は不死の生き物にとって酸と同じ働きをするのである。



地の精　ちのせい





LEVEL	8
AP	30
AC	34
DX	4
HP	70
EX	14

毒　：なし
魔法：ハイト

本来地の精などの精霊は、妖界に住んでいて人間界にはめったにやってこない。この地の精も本物ではなく、分身かロックデーモン（岩悪魔）であろう。何しろ本物の地の精はとっても強く、いくら勇剣士であっても勝ち目はないのだから……。ハイトの魔法はＨＰの回復だ。連続して大きなダメージを与えないと倒せないぞ。

ルウの楯　たて



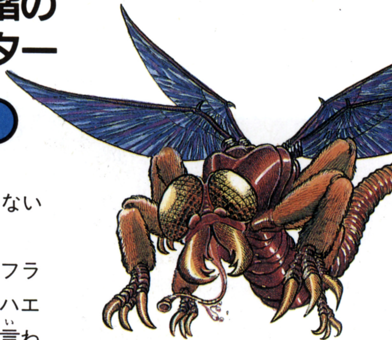


LEVEL	9
AP	32
AC	45
DX	5
HP	80
EX	20

毒　：なし
魔法：使わない

太古、あの勇剣士コナンが使っていたと言われている伝説の楯。楯自身に意志があり、冒険者が楯を取ろうとすると、その冒険者が、この楯を所持するのがふさわしい人物かどうか試すために攻撃してくる。また、所持者の心が悪に満ちると、勝手に離れていってしまうらしく、このためにルウの手を離れたのではないかと言われている。

B5 地下5階のモンスター



ドラゴンフライ

LEVEL	
AP	
AC	
DX	
HP	130
EX	31

毒　：あり
魔法：使わない

ドラゴンフライは巨大なハエの化身だと言われてきたが、ある賢者の研究から本当は名前通りの大トンボであることが判明した。ドラゴンフライは、空中に停止していて突然降下し、獲物に対して丈夫な下アゴで攻撃をしかける。産卵に際しては水が必要なので、常に河川か沼の近くを飛んでいる。毒にも注意されたし。



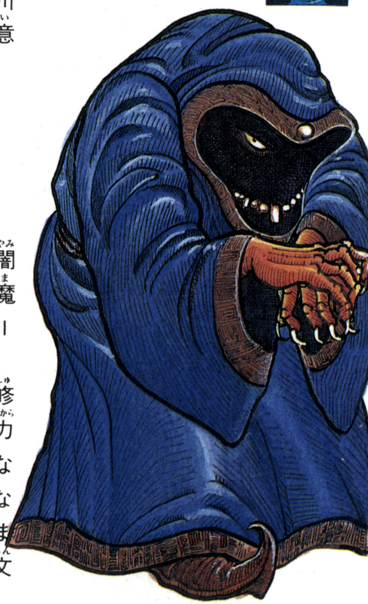


マージー

LEVEL	10
AP	37
AC	41
DX	5
HP	90
EX	20

毒　：なし
魔法：フウ

マージーは闇の魔術師で〝魔法使い〟より1ランク上である。噂によると彼らは、以前光に仕える魔術師であったが、修業が厳しいため、苦しみや憎しみを力の根源とする暗黒側の闇の魔術師になったらしい。しかし、闇の魔術師となっても、成功しなかったらしく、あまり強い魔法を身につけていない。呪文を唱える前に先制攻撃が効果的。







川の死霊 かわのしりょう

LEVEL	10
AD	40
AC	45
DX	5
HP	90
EX	20

毒　：なし
魔法：使わない

水辺に潜むモンスターに倒された戦士の魂を水の精が抜き取り、それを利用してこの川の死霊をつくりだしている。川岸でボーと緑色に光りながらフワフワしているものを見かけたら、それはきっと川の死霊に間違いないだろう。死霊の場合と同じく、かなりの経験を積んだ戦士なら、彼らの呪いを解いて消し去ることができよう。





川の主 かわのぬし

LEVEL	11
AP	42
AC	47
DX	6
HP	100
EX	25

毒　：なし
魔法：使わない

水中より突然出現し、冒険者に襲いかかり、水の中へ引きずり込む、水辺では要注意のモンスターだ。有名な賢者の話によると、実は彼らもともと人間だったらしいのだ。それが魔王が、人間と魚の両方の利点を持った新しいモンスターを作ろうと実験し、その失敗作がこの川の主であるらしいと言うのだ。実に恐ろしい話である。

B5



水の精　みずのせい

LEVEL	12
AD	48
AC	50
DX	6
HP	120
EX	27

毒　：なし
魔法：ハイト



この水の精も地の精同様に本物ではなく、水の精の分身であろう。しかし、分身であってもその魔力は強く、いかずちのパラルの魔法などは、いとも簡単にハネ返してしまう。また、水でできているため剣による攻撃でも大きなダメージを与えることはあまり望めないだろう。ただし、魔力のかかった武器ならば、話は別だが……。

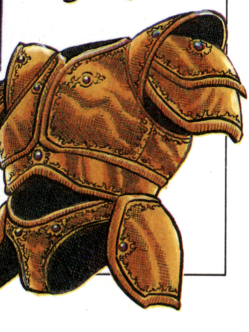
ルウの鎧　よろい

LEUEL	12
AP	45
AC	54
DX	6
HP	120
EX	27

毒　：なし
魔法：使わない



ルウの楯の時と同様に、ルウのヨロイを倒さねば、ルウのヨロイは手に入らない。古い書物に、地下迷宮を探し回り、よろい、楯、剣、ヘルメット、ガントレットを集めて、最後に無敵の杖を得た勇者の伝説があったが、あのよろいや楯、剣はもしかしたら、ルウのよろいや楯、剣のことだったかもしれない。今さら真偽のほどは確めようがないが。



B6 地下6階のモンスター





悪魔の子

LEVEL	13
AP	52
AC	58
DX	7
HP	145
EX	31

毒　：なし
魔法：使わない

普段は土の中に潜み、冒険者の足音が聞こえると、地中より突然現れて、大きな腕を振りおろしてくる。彼らは力の源を土そのものから吸収しているので、土の中に引きずり込まれると、勇剣士と言われるほどの戦士でもかなり苦戦をしいられることになるだろう。もともと数が少いモンスターであり、出会うことはあまりないだろう。

モンスターをもっと知りたい人へ

この本で紹介したモンスターは、ファンタジーの世界の中のほんの一部分にしかすぎない。これを読んで、『もっとたくさんのモンスターを知りたいな』と思った人は、本屋で探してみると、色々と見つけることができるだろう。例をあげてみると、「ザナドゥファイル」(UICC 出版局)、「モンスター・コレクション」(富士見書房)などがあるョ。

ドラゴンフライ

LEVEL	13
AP	49
AC	55
DX	7
HP	130
EX	31

毒　：あり
魔法：使わない

ドラゴンフライは飛行して移動するため、容易にＢ５Ｆ、Ｂ６Ｆを行き来しているようだ。ただし、Ｂ６Ｆにいるドラゴンフライの方が、魔王の魔力を大きく受けているので、少し強いゾ。聖水の用意さえあれば、大きな攻撃力はないので、恐れる敵ではないだろう。また、いかずちでしびれさせてしまえば、戦闘はずっと楽なものになる。

B6





ドルイド

LEVEL	13
AP	49
AC	55
DX	7
HP	130
EX	31

毒　：なし
魔法：ブラスト

魔術師の中でもトップにランクされるのがこのドルイドだ。ドルイドは闇の魔術師の中でも、より一層修業にはげみ、多くの魔術を体得した者だけがもらえる称号なのだ。彼らは魔王の忠実な部下であり、魔法でがいこつや死者を動かしている。ドルイドに出会ったら、いかずつで動けなくしてから戦うのがいいだろう。彼らの魔法は強いぞ。

グール





LEUEL	14
AP	54
AC	60
DX	7
HP	155
EX	35

毒　：なし
魔法：使わない

墓場を荒らし人間の死体を引きずり出して、むさぼる。青白く貧弱な体からは想像もつかない強い力で戦士を襲う。ここで忠告しておこう。グールと戦う際には、彼らのツメに注意しろ。ツメでひっかかれると、体が麻痺して全く動けなくなってしまう。この忠告を無視したために、帰らなかった戦士達は数多くいるのだ。

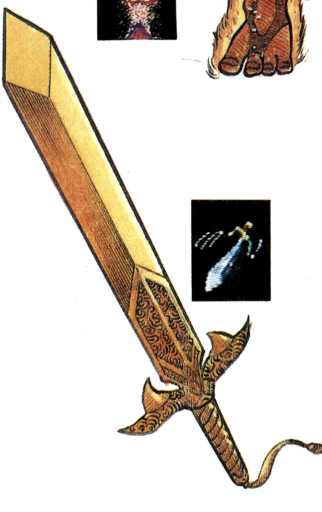


火の精 ひのせい

LEVEL	15
AP	59
AC	67
DX	8
HP	165
EX	40

毒　：なし
魔法：パラル

火の精についても他の精霊と同じことがいえるだろう。ディープダンジョンに出現する火の精は分身かファイヤーデーモンである。いくら魔王が強くても、あれほど利口で無敵の強さを誇る火の精が、他のモンスターの下で働くなど考えられないことだ。何しろ精霊を倒した人間は歴史上登場しておらず、これからも登場することはないだろう。





ルウの剣 けん

LEVEL	15
AP	60
AC	64
DX	8
HP	160
EX	40

毒　：なし
魔法：使わない

ルウの剣も他のルウの遺品と同様に攻撃してくる。ルウの剣はかなり強敵だが、手に入れるとＡＰ＋90もされて力強い味方となってくれるのは間違いない。またルウの楯、よろい、剣、全般にいえることだが、魔法に対しての防御力は強い。魔法で攻撃しようとせずに、地道に剣攻撃でいくべきだ。精神力と運が勝利への道を開くだろう。

B7 地下7階のモンスター

火の魂　ひのたましい

LEVEL	15
AP	59
AC	65
DX	8
HP	185
EX	40

毒　：あり
魔法：使わない

火の魂は、人魂、鬼火やウィル・オー・ウィスプといろんな呼ばれ方をしている。正体は、モンスターの霊の集合体だとか、魔法のエネルギー体とか魔術師の魂だとか言われているが、実体は定かではない。ただ何かのエネルギーの集合体であることは確かで、彼らは攻撃の魔法（フウ、ブラスト）をハネ返す能力をもっている。



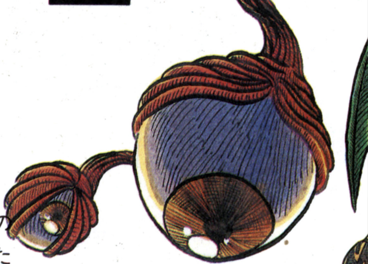


悪魔の目　あくまのめ

LEVEL	16
AP	61
AC	68
DX	8
HP	200
EX	44

毒　：なし
魔法：ドルマ
　　　フウ

魔王が宮殿の侵入者防止のために、3日3晩の時間を費やして、作り出したモンスター。どんな暗闇でも見通せる目で侵入者を見つけると、空中をスーと飛び、侵入者に近づき魔法で攻撃してくる。さすがに魔王が長時間かけて作っただけあって、強力なモンスターだが繁殖力がとぼしい欠点があり、数は少い。











石の巨人　いしのきょじん

LEVEL	16
AP	64
AC	72
DX	8
HP	210
EX	44

毒　：なし
魔法：使えない

ドール地方の地下遺跡にある巨大な石像に魔王が魔力で命をふき込んだモンスター。知能は低く、力まかせにあらゆる生物をつぶして殺そうとする。一見ただの石像だが、戦士が通りかかると突然動き出し怪力にものをいわせて攻撃してくる。かなり確かな情報によると石の巨人は、謎の石板であるマークを守っているらしい。



火の悪魔　ひのあくま

LEVEL	17
AP	65
AC	73
DX	9
HP	220
EX	50

毒　：なし
魔法：フウ

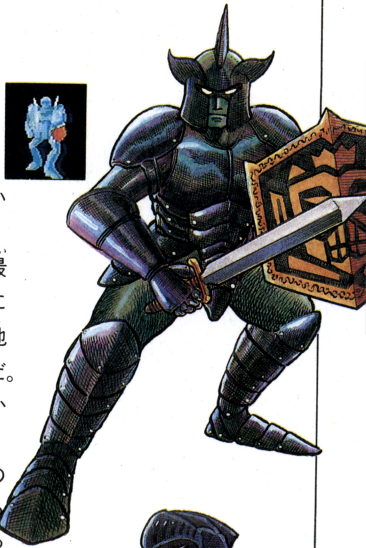
火の悪魔は、かなり強力な幻覚の魔法が使える。そのため、人間の姿に化けることなど、簡単である。ただし、攻撃を受けたり、攻撃をする時は本来の姿に戻ってしまうことがある。冒険中、火の悪魔はたぶんキミが一番安心できる相手に化けて、キミに近づくはずだ。その時は、うまく見破って早めに逃げることを勧める。

B7

地の剣士　ちのけんし

LEVEL	17
AP	68
AC	73
DX	9
HP	235
EX	50

毒　：なし
魔法：使わない



地下迷宮の最下層よりさらにずっと奥深い地の果てからやってきた邪悪なる剣士だ。闘争本能が強く、剣の腕前のほうもかなりたつ。彼らは戦いのプロであり、殺し屋と呼ばれ、ゴールドや宝などの報酬のためなら、何でもやってのけるが、剣士としての高いプライドを持っているため、常に正々堂々と戦いを挑んでくる。

影の剣士　かげのけんし

LEVEL	?
AP	?
AC	?
DX	?
HP	?
EX	255

毒　：なし
魔法：使わない



有名な魔術師の書いた本によると影の剣士の実体は〝魔法の鏡〟らしい。それ故、戦士と出会うとその戦士の能力をそのままコピーした影の剣士をつくりだすのだ。ただ、魔法に対する防御力だけはコピーできないので魔法には弱い。全く別の世界では、影の剣士を〝ミラーナイト〟と呼び、これは広く知れ渡っているようだ。

ラスト

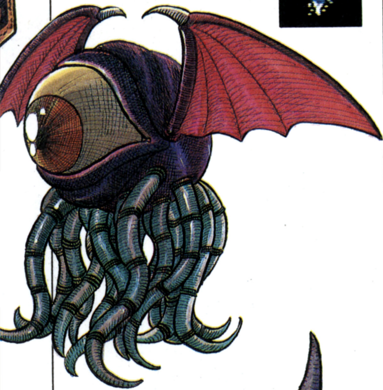
ラストのモンスター（地下3階のワープゾーン）

魔王の瞳　まおうのひとみ



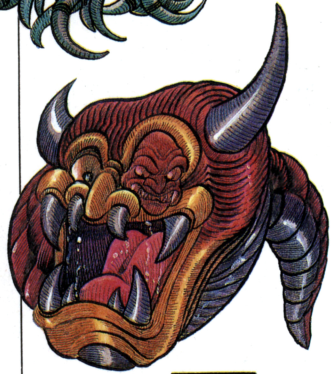
LEVEL	17
AP	68
AC	76
DX	9
HP	235
EX	50

毒　：なし
魔法：ドルマ



〝悪魔の目〟と同じく、魔王の魔力によってつくりだされたモンスター。攻撃力、防御力、体力は悪魔の目より1ランク高い。この魔王の瞳も数が少く、めったに出会うことはないが、もし出会ったら、魔王の瞳と視線を合わすのは避けたほうがよい。魔王の瞳にはメデューサの目と同じように視線の合った者を石にしてしまう力があるからだ。

コーマ



LEVEL	17
AD	65
AC	73
DX	9
HP	235
EX	50

毒　：あり
魔法：使わない



コーマは暗闇にボッとほの明るく光りながら浮遊している。正体は、はっきりしていないが、魔王によって倒されたり、だまされた勇士達の魂を魔王が操つっているのではないかと言われている。体力が大きいうえに毒を持っているので交戦中に毒を受けることが多い。早めに〝いかずち〟でコーマの動きを止めてしまうのがいいだろう。

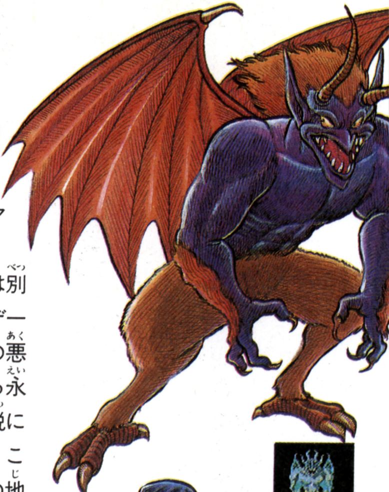
ラスト

死の悪魔　しのあくま

LEVE	18
AP	69
AC	77
DX	9
HP	250
EX	53

毒　：なし
魔法：ドルマ

死の悪魔は別名〝ヘル・デーモン（地獄の悪魔）と呼ばれる。彼らは地獄にある永遠の炎の中より生まれたとある伝説には記してある。またその伝説には、このモンスターを倒すためには、その地獄の永遠の炎で鍛えた刃物しかないとも書れている。しかし、恐れる必要はないだろう。ルウの剣こそがその武器であるのだ。



鉄の巨人　てつのきょじん

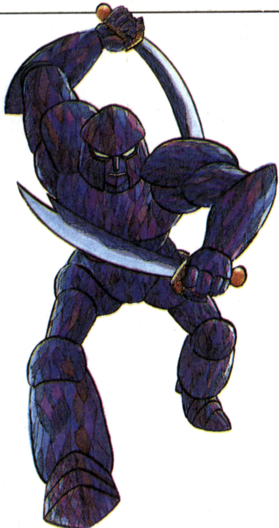
LEVEL	18
AD	72
AC	81
DX	9
HP	260
EX	53

毒　：なし
魔法：使わない

鉄球にくさりをつけて、力まかせにそれを振まわして攻撃してくる。鉄球の一撃のダメージは大きく、そのために命を落とした冒険者も少くないと言われている。鉄の巨人と戦う時は、早めに魔法を使って相手の動きを封じてからの方がいいだろう。また魔王の魔力によって石像が動かされているので、魔王が倒されれば、元の石像に戻る。







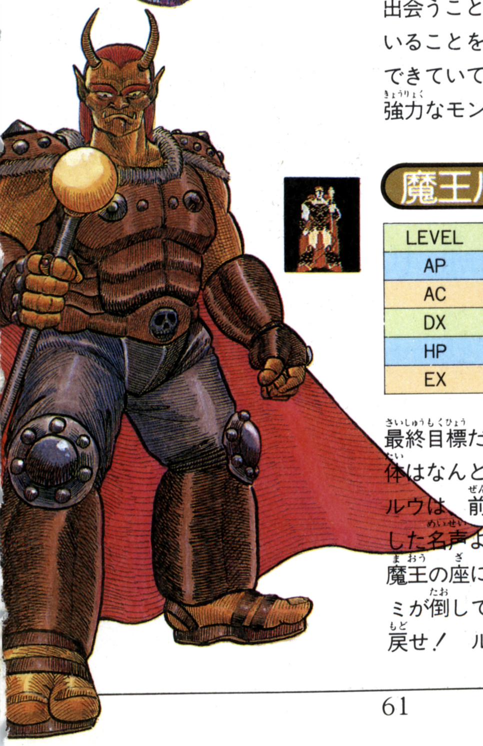


水晶の剣士 すいしょうのけんし

LEVEL	19
AP	80
AC	85
DX	9
HP	350
EX	60

毒：　なし
魔法：使わない

クリスタル・ウォーリヤーと呼ばれる水晶の剣士は、魔力によってつくりだされたモンスターである。このモンスターは魔法使いの護衛が任務であり、彼らに出会うことは、近くに強力な魔術師がいることを示している。全身が水晶でできていて、防御力、攻撃力ともに大。強力なモンスターだ。



魔王ルウ まおうルウ

LEVEL	20以上
AP	99
AC	99
DX	9
HP	999
EX	0

毒　：なし
魔法：ドルマブラスト

この魔王こそキミが倒すべき最終目標だ。驚くべきことに魔王の正体はなんと勇剣士ルウであったのだ。ルウは、前魔王を倒したが、魔王を倒した名声よりも、財宝と権力を選び、魔王の座についたようだ。ぜひともキミが倒して、ドールの街の平和を取り戻せ！　ルウの剣で攻撃あるのみ。

対モンスター魔法表

この表はモンスターに対して、どの魔法が効果あって、どの魔法が効果ないかをモンスター別に表示したものだ。○は魔法が効く、Xは魔法が効きにくいを表わしている。ただし、○であっても、魔法がはずれることもあるヨ。ゲーム中にこれがあれば、とっても便利だゾ！

	モンスター名	香料	いかずち	小石	まき
B 4 F	ルウの楯	×	×	×	×
	デスフライ	○	○	○	○
	地の精	○	×	○	○
	死霊	×	×	○	○
	魔法使い	○	○	○	○
	死体	×	×	○	○
B 5 F	ルウのよろい	×	×	×	×
	水の精	○	×	○	○
	川の主	○	○	○	○
	川の死霊	×	×	○	○
	マージー	○	○	○	○
B 6 F	ルウの剣	×	×	×	×
	火の精	○	○	○	○
	ドルイド	○	○	○	○
	ドラゴンフライ	○	○	○	○
	グール	×	×	○	○
	悪魔の子	○	○	○	○
B 7 F	火の悪魔	○	×	○	○
	石の巨人	○	○	○	○
	悪魔の目	○	○	○	○
	火の魂	○	○	×	×
	地の剣士	×	○	○	○
ラスト	魔王ルウ	×	×	×	×
	水晶の剣士	○	○	○	○
	死の悪魔	×	×	○	○
	鉄の巨人	○	○	○	○
	魔王の瞳	○	×	○	○
	コーマ	×	○	○	○

再びRPGを考える。

最近、やっとファミコンでもRPGと呼べるゲームがほんの少しでてきたようだ。ドラクエやこのディープダンジョこのように。たぶんファミコンのユーザーはRPGの本当の楽しさは知っている人は少いだろう。RPGの楽しさといったら…食事も寝るのも忘れてほとんど病気のようにゲームをやり続けてしまうのだ。もう、ハマってしまうのだ。これを他の事に例えるのなら、恋愛がピッタリである。RPGにハマるというのは、彼女(彼)以外何も見えなくなってしまうあの感覚にそっくりなのだ。いつの時代も恋愛に優るドラマはないと言われている。しかし、現在それと肩を並べても劣らないドラマがある、それがRPGなのだ。

響　あきら

FRIDAY SPECIAL

29ディープダンジョン完全必勝本

編集人　ファミコン必勝本編集部　松下光志
スタッフ　響あきら　北圃政司　バナナグローブスタジオ
イラスト　加藤礼次朗　佐藤仁彦
発行　1987年3月13日　第1刷
発行人　蓮見清一
発行所　JICC出版局
郵便番号102　東京都千代田区麹町5-5-5
振替＝東京7-170829（株）ジック
電話＝営業部・03(234)4621
編集部・03(239)0237
定価　320円
印刷所　大日本印刷株式会社

ISBN4―88063―150―7

少年たからじま宝島

好評連載中!!

わくてる♥ポニーテール



毎週金曜日発売の週刊少年宝島(180円)に続く。

ファミコン必勝本

FRIDAY
SPECIAL

毎週金曜日のお楽しみ!
フライデースペシャル!

1 バグボーイスペシャル
2 バレーボール
3 ソロモンの鍵
4 じゃじゃ丸の大冒険
5 スーパーピットフォール
6 スーパーゼビウス
7 テラクレスタVSA.S.O.
8 戦場の狼
9 子猫物語
10 ファミコン・必笑・コミック
11 バギーポッパー
12 マリオ探偵の事件簿
13 ミシシッピー殺人事件
14 プロレス
15 スーパースターフォース
16 必勝テク道場
17 アイギーナの予言
18 ザナック
19 ディーヴァ
20 きね子
21 闘いの挽歌
22 メトロクロス
23 デッドゾーン
24 水晶の龍
25 魔鐘
26 シャーロック・ホームズ
27 必勝テク道場2
28 パルテナの鏡
29 ディープダンジョン
30 リンクの冒険
31 飛龍の拳

ファミコン必勝本 FRIDAY SPECIAL

ファミコン必勝本

FRIDAY SPECIAL

魔洞戦紀
ディープダンジョン

DOG

定価 320円
ISBN4-88063-150-7 C2076 ¥320E

JICC
出版局

ファミコン必勝本
ディープダンジョン完全必勝本
FS フライデースペシャル
29